昭和63年12月2日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第23号通巻60号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

ファイナルファンタジーII

最新情報!!年末の超強力ソフトを徹底紹介!!

ファミリースタジアム'88

グラディウスII

完全必勝マップ&スーパーテクニック大公開

スーパーマリオブラザーズ3



★完全必勝ガイド

貝獣物語 すべての謎は解明された! 完全マップ&ヒント集!!

★最新ソフト徹底紹介

キングオブキングス/桃太郎電鉄/中嶋悟のF1ヒーロー/燃えろプロサッカー/100万ドルキッド幻の帝王編/西村京太郎ミステリー ブルートレイン殺人事件

★好評連載中!!

シミュレーションゲーム入門講座

PCエンジンクラブ

ウィザードリィ友の会スペシャル

1988 Vol.23 12月2日号

キャッチ・ザ・ハート――

TAITO

選手強化バックアップシステム装備

究極ハリキリスタジアム

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

'88選手新データバージョン

発売以来、売り切れ店続出。日本中の熱いラブコールに応えて、あの"究極ハリキリスタジアム"が、新しい選手データで、再び登場することになった。
今シーズンのペナントレースで、めきめき力をつけたのは誰か？ そしてチームの総合力は？ 面白さを極めたゲーム内容とリアルな選手データは、キミの期待にパーフェクトに応えてくれるに違いない。人気絶頂、"究極ハリキリスタジアム"。今回も売り切れには、くれぐれも注意が必要だ。



新データで、再び登場

発売日は次号にて発表！

'88のリアルな選手データ

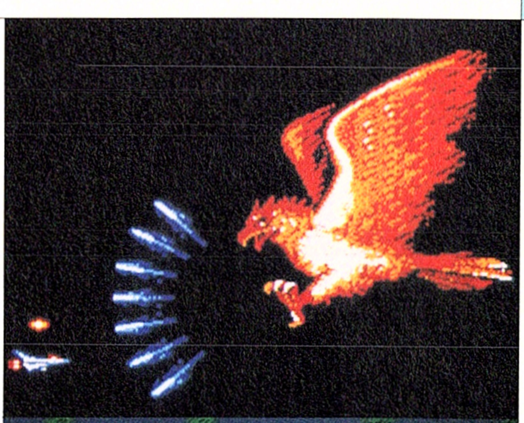
例えばG(ガリバーズ)の野手ろおや、D(ドラポンズ)のたつなめなどの成績は、つぎのとおり。もちろん、ハリキリスタジアムならではの選手強化バックアップシステムで各選手をもっと強力にすることだって夢じゃない。

チーム	なまえ	打席	守備	打率	本塁打	ヒット率	バットタイプ	ミート率	飛距離	走力	肩
G	ろお	右	ライト	.348	47	10	0	6	7	28	2
D	たつなめ	左	ショート	.247	7	9	3	3	5	28	2
Ba	ぶらい	左	ファースト	.325	28	10	0	4	7	26	1
L	はくれお	左	代打	.269	32	10	3	6	6	26	1

12月発売予定

標準小売価格5500円


愛と希望のファミコンソフト
4人で遊べる
たけしの戦国風雲児
たけしの国から、こんにちは。
ファミリーコンピューター用
ROMカートリッジ
4人で騒げるバラエティゲームをあのビートたけしが作った！ サイコロ振って諸国を歩けば、抱腹絶倒、珍道中。ぞくぞく出てくるキャラたちも、もちろんどこか変わり者だ。5つのハチャメチャストーリーに数々のチャレンジエリアを盛り込んだ たけしの戦国風雲児。この秋は、コイツの天下だ。
役に立つけど、血の気も多い。
※船着場の親方
どれがウマイか？腹がへっては、ゲームはできぬ
※カレー屋タケちゃん
11月25日発売
予定価格5800円
丸塚功くん
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。©TAITO CORP. ビートたけし 1988
キミもタイトーの広告に出てみないか。
タイトーでは、これから発売していくファミコンソフトのイメージキャラクターを、なんと、みんなの中から大募集！ TV-CMやファミコン雑誌の広告に出て、キミもヒーローになってみないか。応募方法は、写真の裏に住所、氏名、年齢、電話番号をハッキリ書いて、下のあて先に送るだけ。写真は送りかえせないから、あまり大切な写真は送らないでネ！ あて先：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーファミコン事務局
株式会社タイトー
本社 東京都千代田区平河町2-5-3 〒102
タイトーファミコン情報局 東京☎(03) 239-4000
高松☎(0878)33-6340



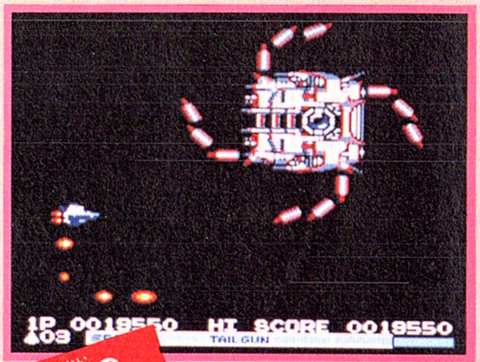


ゲーム別さくいん

●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

北風が吹いて、そろそろ街角にクリスマスのデコレーションを見かけるようになりました。やっぱ、家でゲームやってるのが一番楽しい季節でんな。



今回の注目ソフト

シューティングがやりたいっ！ファンの要望にこたえてグラディウスIIが登場！グラフィックはお見事です。

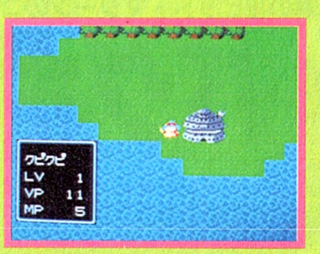
読者がえらんだほしいソフト TOP 30

「ファミコン必勝本」Vol.22のアンケートハガキより

12月といえば業界では年末商戦っていっていちばんよく商品が売れる時期なんですね。クリスマスもあるし。さて、今号のトップ30、結果をみればわかるように、とりあえず貝獣物語、次にファイナルファンタジーIIを、というRPGファンの声が反映されているようです。ファミスタ'88もどこまで伸びるか、とっても楽しみ。

RPG強し！貝獣物語、急上昇！ファイナルファンタジーII独走中!!

発売を目前にしてナムコの本格RPG貝獣物語が前号の6位から2位へと急上昇。ファンの期待は大きいようだ。ファイナルファンタジーIIは今回もトップの座を守り、このまま発売まで持ちこめるか興味のあるところ。熱狂的なファンを持つファミリースタジアム'88が首位の座をうかがっている。発売後、品不足のせいか売り切れ店がめだつスーパーマリオ3もこのまま上位に残りそうな気配。トップ10内ではたけしの戦国風雲児のがんばりが目立った。初登場ではコナミのがんばれペナントレースの動きに期待。



順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ファイナルファンタジーII	スクウェア	357
2	6	貝獣物語	ナムコ	321
3	2	ファミリースタジアム'88	ナムコ	226
4	5	ウィザードリィII	アスキー	171
5	3	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	143
6	12	グラディウスII	コナミ	62
7	7	ファミコンジャンプ	バンダイ	56
8	4	三国志	光栄	48
9	23	たけしの戦国風雲児	タイトー	31
10	9	SDガンダム2	バンダイ	30

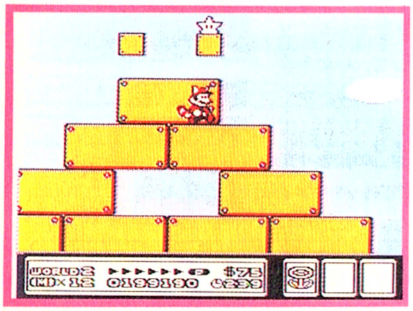
順位	前回	ソフト名	メーカー
11	16	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	アスミック
12	10	桃太郎電鉄	ハドソン
13	8	ロックマン2	カプコン
14	14	半熟英雄	スクウェア
15	19	キング・オブ・キングス	ナムコ
16	25	ウルティマー聖者への道ー	ポニーキャニオン
17	—	東方見文録	ナツメ
18	—	がんばれゴエモン2	コナミ
19	—	ゴジラ	東宝
19	27	アキラ	タイトー
21	24	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン
22	13	ファミリーマージャンII	ナムコ
23	18	忍者龍剣伝	テクモ
24	15	源平討魔伝	ナムコ
25	—	がんばれペナントレース	コナミ
26	26	北斗の拳3	東映動画
27	21	ベストプレープロ野球	アスキー
27	22	探偵 神宮寺三郎 危険なふたり	データイースト
29	29	アフターバーナー	サン電子
30	—	中国占星術	ジャレコ

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

●おもちゃ店売れ筋

TOP 10

予想通りというべきか。『スーパーマリオブラザーズ3』がブッちぎりの1位。ただし、ご存知の通り『ドラクエIII』ほどの熱狂ぶりは見られませんでした。続いて『源平討魔伝』が2位。知名度をフルにいかして、上位へ。以下、ロングセラーの野球ゲームが続き、新作『ウルトラマン倶楽部』らをおさえました。ところで注目に値するのが『コナミック～』。オリンピックが終わっても売り上げ好調。これで4号連続のランクインを果たしました。元・南海の門田のように偉大。（ヒラ坊）



売り切れてたり、値段が高かったりで、欲しくても買えない人はまだだいるみたい。クリスマスシーズンまで、こんな状況が続きそうな気配もちらほら…

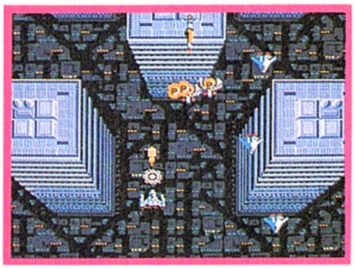
順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂
2	—	源平討魔伝	ナムコ
3	1	ベストプレープロ野球	アスキー
4	3	究極ハリキリスタジアム	タイトー
5	4	燃えろプロ野球'88	ジャレコ
6	—	ウルトラマン倶楽部	バンダイ
7	2	大戦略	ボーステック
8	8	コナミックスポーツ イン ソウル	コナミ
9	10	ファミコン名人戦	SNK
10	—	ドナルドダック	コトブキシステム

●パソコンゲーム

TOP 10

ザナックやアレスタなどゴリゴリとパワーアップするシューティングゲームで有名なコンパイルが、今度は妙なソフトを発売しました。その名も『ディスク・ステーション』。これは同社が発売、もしくは予定作品が少しだけ遊べたり、クイズやその他インフォメーションが収められている、ほとんど同人ソフト的なもの。雑誌では得られない情報満載なので、コンパイルのファンなら買い！ってところでしょう。さて注目ソフトは現在3位の『グレイテスト・ドライバー』。2人同時プレイの3Dレーシングゲームはパソコン界初です。（迫私主税）

順位	前回	タイトル	メーカー／機種
1	—	DISK STATION創刊号	コンパイル／MSX2
2	—	めぞん一刻 完結編	マイクロキャビン／PC-8800、MSX2
3	—	グレイテスト ドライバー	T＆Eソフト／MSX2
4	—	サンダーフォース2	テクノソフト／X68000
5	3	ロードス島戦記	エム・エー・シー／PC-9800シリーズ
6	6	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ／PC-8800／9800他
7	—	ビリヤード キャピキャピルン！	徳間コミュニケーションズ／PC-8800シリーズ
8	8	アークス	ウルフチーム／PC-8800、X1・FM
9	—	道化師殺人事件	シンキングラビット／X68000
10	—	ハイデッカー	サン・ソフト／X1シリーズ



ファミコンに遅れるな！とばかりに多様化していくMSXソフト

●アーケードゲーム

TOP 5

ナムコは『オーダイン』、コナミは『餓流禍』をランクインさせた今号のTOP5です。ともに正統なシューティング・アクションゲームですが、独特の世界観を持って目立ってます。

そして忘れたころにやって来たのは『サイバータンク』。2人同時プレイ可能のこのゲーム、主砲と機銃を分けて操作するという目新しいプレイ方法を採用してます。プレイをし終わった2人が気まずそうに、きょう体から降りる姿が印象的。今後の動きや、いかに？（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ワールドスタジアム	ナムコ
2	—	オーダイン	ナムコ
3	—	餓流禍	コナミ
4	3	スタジアムヒーロー	データイースト
5	2	パッシングショット	セガ

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ファイナルラップ	ナムコ
2	2	パワードリフト	セガ
3	3	ファイナルラップ	ナムコ
4	—	サイバータンク	コアランド／タイトー
5	7	コンチネンタルサーカス	タイトー

●以上の集計は、キディランド（東京　原宿）、奥野かるた店（東京　神田）、近畿トイズバンダリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社、伊勢丹、西武百貨店池袋店、キディランド（大阪　梅田）の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. & PC ENGINE & MEGA-DRIVE SOFT SCRAMBLE

11月19日〜12月2日発売スケジュール

日付	タイトル	メーカー
11/22	燃えろ!!ジュニアバスケット TWO ON TWO	ジャレコ
22	ディジャブ	コトブキシステム
25	たけしの戦国風雲児	タイトー
25	ファミリーマージャンII 上海への道	ナムコ
12/2	エイリアンシンドローム	サン電子
2	桃太郎電鉄	ハドソン



■タイトー ■カセット
■11月25日発売
■¥5800

たけしの戦国風雲児

ビートたけし原案の、ボード（双六）タイプのゲーム。ゲーム目的が多様で、プレイ時間に応じて選択できる。イベント画面も豊富。

●あまりボードゲームって好きじゃないんだけど、「たけしの……」は割と気に入った。RPGっぽいところがよろしい。それだけにルールやイベントの中身を知らなくても進められるというお手軽さはなく、勢いプレイ時間は長くなってしまう。またテクニックの差が出やすい。ヒマ人向きだね。（CB成沢）

●ボードゲームのコンピュータ版である。ゴルフの場面やRPG要素もあって、単なる双六の写しになっていないところが良い。サイコロの目に頼りすぎのゲームが多いなか、工夫の跡をくっきりと感じた。近頃の決まり文句で言えば、"大人数でやると面白いパーティ向けの一本"っていう感じかな。（ヒラ坊）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



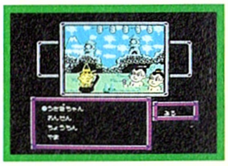
■サン電子 ■ディスク
■12月発売
■¥3200

なんきんのアドベンチア

「ナゾラーランド」シリーズのパッケージなどでお馴じみのイラストレーターなんきん氏が作画したゲーム。コミカルなストーリー展開。

●人気イラストレーターなんきんのAVG。難度から言えば楽な方。しかし主人公のザビエルが宴会芸を覚えたり、謎の芸人が出現したり、温泉にはウサギちゃんがいたりと、なかなか笑わせてくれる。難解なゲームに飽きたら、こんな冗談っぽいソフトで、頭を冷やしてみるのもいい。（プロフェッサー来宮）

●このゲーム最初は、何だか全くわかんなかった。全くわかんないうちに、ゲームを進めていくが、やっぱり何なのかわかんない。そのうちこの「ナゾ」の部分が快感になってくる。そういうソフトです。リキ入れてやるとハズします。頭をカラッポにして「なんきん」の変態の世界へ突入だ！（ジミー内田）



項目	評価
難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥½♡♡



■ナムコ ■カセット
■11月25日発売
■¥4900

サムライソード

カプコン初の静止画タイプのアドベンチャーゲーム。プレイヤーは戦士と女魔法使いサリアを操作して闇神殿にひそむソロンに挑む。

●AVGの基本をしっかりとおさえた作品。ほどよい難しさとテンポのいいストーリー展開もゲームをするには欠かすことのできない要素。ただ、こまめにセーブしておかないとあっけなくやられてしまったり、ドツボにはまって身動きとれなくなってしまうのが、悲しかったりする。（高城）

●ゲームの進め方やストーリーの盛り上がり方は、まあ水準以上のデキ。といったところ。それより何より細かなキー操作やウインドウの開き具合などが非常に心地よくつくられているのが印象的だ。ゲームをかなり知ってる人がつくったとお見受けした。そんなこんなで安心して遊べる一本。（ヒラ坊）



項目	評価
難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥½♡♡
グラフィック	♥♥½♡♡
熱中度	♥♥½♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■ジャレコ ■カセット
■11月29日発売
■¥5900

中国占星術

生年月日により決まる「宿命星」をもとに、運勢が判断できるという中国の占星術にもとづいた占いソフト。

●ようするに星占いが大好きって人にとってみれば、こんなソフトがほしかった！ってコトになるワケ。だから人物の運勢とか天中殺、相性などを星占いしてみたい人は買いネ。道路の占い師に2回占ってもらうお金で買えるんだから！で、占いに全然興味ないって人はもちろん必要ナシ。そんなソフトね。（アキナII）

●ここにきて、続々出てきた占いソフト。あまり"占い関係"のヒトにイイことを言われたことのない僕は、この中国占星術でもあまりいい運勢ではなかったけど、日運、月運、年運など、占いたいことを細かく選べるのはなかなか。行動テストや心理テストなどの遊びの部分も気がきいてるね。（高城）



項目	評価
難易度	
操作性	
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	
総合評価	♥♥♡♡♡



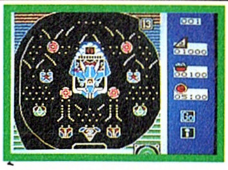
■データイースト　■ディスク
■11月18日発売
■￥3300

パチンコGP

ゲームモードは釘調整やプレイ時間の設定ができるトレーニングと８地区（ステージ）を勝ち抜くグランプリの２種類

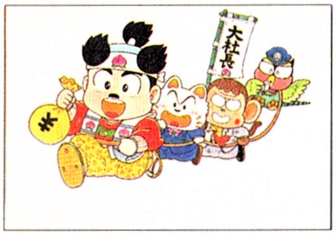
●パチンコのゲームっていうのは以前からいくつもあったけど、これほどまでに本格的なものはなかった。釘の１本１本まで細かく調整できたりしてね。それに、なんといってもパチンコの要素だけを素材にしてるのにもかかわらず、ＧＰに勝つという完璧な目的性がある。大人のための、娯楽です。　(S-MAN)

●最新のゲームだけあって、シミュレートの水準は高い。玉の流れも自然だし、釘を自分で調整するというのは、なかなか勉強になる。ハンドルを硬貨で固定するのもニクイ。グランプリモードなんてのもついている。ただし、このゲームはあくまでパチンコ。そこんとこ承知してれば“買い”かな。　（ハルク）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■ハドソン　■カセット
■12月２日発売
■￥5800

桃太郎電鉄

ＢＧタイプＦＣソフト。簡単に言うと日本の鉄道路線を使った「バンカース」。ＦＣならではのイベントも盛り沢山で４人同時プレイ可。

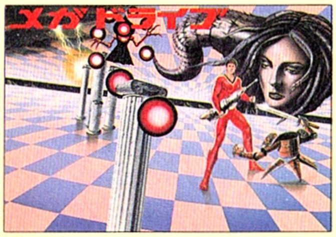
●桃伝の作者「さくまさん」がプロデュースしただけのことあって、ギャグのセンスとか、日本中の物産とかのこだわりかたとか、みんながお金持ちになってニコニコできるところなんかに思わずウームと唸らせられてしまう！　でもその反面、ボードゲームの基本「出目と戦略」のバランスが今いちなのが残念。　（松本）

●とても真面目に作られた完成度の高いゲームだと思う。ギャグにしろイベントにしろ良くネられている。オトナ（中学生以上）には少々もの足りないところもあるけれど、小学生からオトーサンたちまで一緒に楽しめる数少いゲームの１つ。一家だんらんでファミコンを…と言うならコレです。　（ハルク）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■セガ　■￥5800
■発売中
■メガドライブ（４メガ）

スペースハリアー２

セガの新ハード、メガドライブ対応のゲーム。ＡＣ版スペースハリアーⅡをほぼそのまま移植した３Ｄシューティングゲーム。

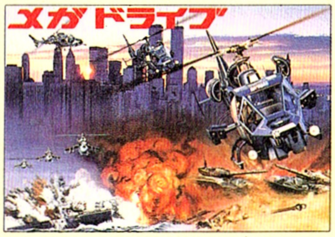
●ゲームの基本的な所は変わってないんだけど、スピード感とグラフィックのキレのよさは、他のハードじゃ味わえないね。サウンドチェックや難易度を変えられるサービス精神は、さすがセガだなあと感心させられるけど、第１弾のソフトとしてはちょっと弱かったんじゃないかなあ。　（ターミネータ辻）

●メガドライブって３Ｄのシューティングが２本発売されたんだよね。やはり獣王記を間に合わせてほしかった。で、３Ｄ２本を比較してみると……断然こちらの方が上。よりメガドライブ的なのよね。ＳＳＢよりもさすがと思わせるつくりだ。けど、やはりハリアー。楽しいけども古くさいのも事実。（ＣＢ成沢）



難易度	★★★☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



■セガ　■￥5800
■発売中
■メガドライブ（４メガ）

スーパーサンダーブレード

１つのステージが３Ｄ面とタテスクロール面の組み合わせで作られているヘリ・シューティングゲーム。ＡＣ版からの移植。

●メガドライブの性能を生かしたＡＶ面はさすがっ！　ただ、ゲームとして良く出来ているかということ話しは別。１ステージがやたらと長いし、何よりも操作性がいまいち。ホバリングしずらいのにはまいった。しかも、業務用の楽しさだった俯瞰の上下動はないし。バグりやすいのも困りもの。　（ＣＢ成沢）

●家庭用のＴＶゲームもついにここまできたか！　と感心するグラフィックとサウンド。コマンドであらかじめゲーム難度や持ち機数を設定できるシステム。ＡＣ版からの移植ゲームとして良くできてはいる。ただ、私には、難しすぎてあまり面白くなかった。プレーヤーを選ぶゲームだと思う。　（ハルク）



難易度	★★☆☆☆

操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

年末ソフトラッシュ　1本買うなら…

●「ロックマン２」ですね。まだ持ってない人は「ロックマン」と「ヒットラーの復活」も一緒に買ってしまいましょう。「スーマリ３」に飽きたってこれだけあれば大丈夫。あとは「グラⅡ」のデキ次第かな。とりあえず今年の冬はＲＰＧよりアクション三昧ですかね。　（ベニー松山）

●ＲＰＧの「ＦＦⅡ」、ＳＬＧの「キングオブキングス」、アクションの「ロックマン２」、ＡＶＧの「危険なふたり」、ちょっと地味だけどパズルの「テトリス」、お正月用にみんなで遊べる「桃太郎電鉄」も欲しい。どれを買ってもハズレはないんだけど…と、まだ決めかねている（ハルク）でした。

●そりゃなんと言ってもっ、「ロックマン２」しかないでしょ。なんたってカプコンのアクションゲームだからねえ。あとは無難なとこで、ＳＬＧならＫＯＫ、ＲＰＧならＦＦⅡってとこでしょ。　（辻）

●ちなみにボクは「キング・オブ・キングス」を買うつもり。「ＦＦⅡ」は時間に余裕ができたら（多分来年になる）買うことにした。あと「タロット占い」も欲しい。でも買い替えまで待つんだろうな。ちょっとアダルト（別にエッチという意味ではない）な趣味の人向けの３本だ。（ヒラ坊）

●じっくり腰を据えて「探偵神宮寺三郎」をやるのもなかなか。（これって１本じゃないか…）運動不足の折、「トップライダー」で風船バイクにまたがるっていう手もあるね。ミステリアスな「タロット占い」で不連続きだった今年を反省しつつ心静かに来来を迎えるのもいいか…　（高城）

●インフォメーション●

INFORMATION

12月4日ついにPCエンジンのCD−ROMプレイヤーが発売される。新しいメディアとして注目される、その第一弾がなんとアイドル・ソフト。今回はその辺をちょっとつっこんでみたのだ。

REPORT　レポート

増々大きくなるゲームの社会性。ゲームとアイドルの新関係とは。

任天堂のマリオシリーズに、永谷園の広告が入る、というニュースが最近話題になった。そして、今再び、社会がゲームの力を見直すような動きが起りつつある。広告業界に続いてアイドル業界が、ゲームをプロモーション・メディアとして利用し始めるというのだ。きっかけは、ハドソンのCD−ROMソフトである「NO・RI・KO」。このソフトの登場によって、ソフトメーカーを持つレコード会社が、CD−ROMを組み込んだアイドル戦略を練っているらしい。が、どの程度進行しているのか？実像に迫るべく、業界レポートを届けよう。

ハイテク化！アイドル戦線異常あり



アイドル戦略のメディアとしてのCD−ROM

ハドソンのCD−ROMソフト第一弾「NO・RI・KO」の登場によって、アイドル業界は俄然CD−ROMを注目し始めた。アイドルのプロモーション（＝宣伝）手段として活用しようというのがその狙い。そこで、必勝本編集部は独自の調査を開始。レコード会社が系列にあるソフトメーカーに対し、「CD−ROMのアイドル商品化」についてのメーカー側の姿勢を取材してみた。まずは、PCエンジンにかなり積極的に取り組んでいる、NECアベニューから。

「CD−ROMを使ってアイドルをプロモーションすることに対しては非常に前向きに考えています。元々、コンピュータマニアとアニメマニア、そして、アイドルファンはほぼみな同じ年齢層であると思います。したがって、アイドル業界にとってCD−ROMの市場性は大変重要。さらに、従来のハードに比べ、音楽や映像を、簡単にかつ良質に取り込めるので有効に使えるでしょう」（NECアベニュー開発課）

次は、アイドルの宝庫、CBSソニー。「レコードメーカーは、ファミコンに関して取り組みが遅れたので、CD−ROMのような新ハードについては、注目しています。ただ、テレビやラジオ、雑誌など他のメディアに比べると、お金と時間がかかるのが問題でしょう。だから、実際は、とても知名度のあるアイドルを出す必要がある。例えば、ウチでいうと南野陽子みたいなね。制作一年後、ソフトが出来た時、きちんとそのコが売れてないと困りますから（CBSソニー宣伝部）

と、まあ、いろいろ。他社も含め鋭意検討中というところだ。現段階では、「ハードのCD−ROM機がどの程度売れるか、まず見てみないと」（NECアベニュー）がポイントだろう。

●メディアの質の違い

CD−ROMをアイドル商品化する場合、一番の魅力はアイドルへの関わり方である。ユーザーの能動性、と言い換えてもいい。テレビやレコード、雑誌のグラビア等は、どうしても情報に対して受け身のまま。こっちの思いが相手に伝わらないワケだ。（当たり前だけど）その点、ゲームは違う。画面上の相手を自由に動かすことができる。感情移入がより高まるのだ。

で、難しい話しはこの辺にして、CD−ROMでこんなモノを作ったら面白い、という提案をしよう。ソフトメーカーさん、参考にして下さい。

①プロモーションCD。CD−ROMは単価も安く、当然ビデオよりも音がイイのです ぐ実用出来る。本人がDJ風に紹介すると盛り上がるネ。

②ファンクラブの会報。レコードやコンサートのスケジュール、また、アイドルの部屋紹介、などを入れて毎月一回出す。

③動く写真集。飛び出す絵本、というのがあったけど、そのハイテク版。水着を着た渡辺満里奈が画面に登場するが、さらにコントローラーで満里奈が動く！海辺を走ったり、手を振ったり。さらに、しゃべってくれるのだ。最高。（こうなると、洋服の着せ替えも考えられる。ウフフ、エグイなあ）

④極めつけのCD−ROMダビング。将来、自分でプログラムの打ち込みが可能になると、画像のダビングが出来る。小川範子と渡辺満里奈のデュエット、雲の上で歌う満里奈、なんかが自由自在。自分だけのオリジナルソフトが作られてしまう。この場合、メーカーはソースを供給するのである。

どう、考えるだけでワクワクするでしょう。一日も早く実現プレイするために、みんな、メーカーに励ましのお便りを書こう。





来年の受験に向かって燃えてる範子チャン。
新曲「ガラスの目隠し」11月15日より発売中

CD-ROMアイドル第1号小川範子ちゃんミニインタビュー

インタビューはスタジオ撮影の合間をぬって行われた。

——自分で実際に「NO・RI・KO」をプレイした感想は？

「もうホントにびっくりしました！ゲームの中に、ワタシがそっくりそのまま入っているんだから。普通のゲームと違って、これ程リアルな映像が出るとは。オドロキです。（画像取り込みをする）スチール撮影に10時間以上かけたかいがありましたネ。（笑い）」

——ゲームの主人公になった感じは？

「とーっても不思議なカンジです。画面の私が私の声で呼び掛けてくるんですから。でも、自分が主人公のゲームをできるなんて、幸せものですね、ワタシは。（笑い）また、そして、ファンの方々には、ドラマ、歌、ラジオなんかとは違った小川範子を見ていただけると思います」

——どんな風に遊んでもらいたいか、範子チャンの希望とかない？

「もう、ドンドン、自由にアソンで下さい。やる人の名前を登録すると、ゲームの中のワタシがそのみなさんの名前を呼んだりするのだけど、ドンドン呼ばせて下さい。（笑い）遊ぶ時も、寝る前のパジャマを着たままでとか、おもいっきりリラックスして楽しんで欲しいな」

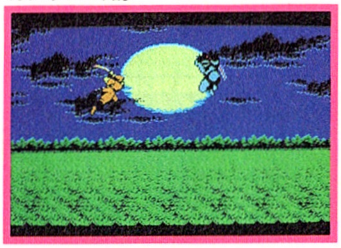
——裸でしたらどーする？（笑い）

「エッ。エート、フフフフッ」

かわいい範子チャンなのであった。

EVENT イベント
忍者龍剣伝をプレイ

テクモから発売予定の忍者龍剣伝のデモンストレーションとゲーム大会が行われることになった。デモ部門ではあの辻名人がこのゲームを妙技で紹介してくれる。またフリープレイもできるぞ。ゲーム大会の方は、10台ほどのモニターを使い、ハイスコアを競うもので、上位入賞者には豪華賞品が、また参加者全員に特製バッチが用意されている。日程は、11月19日(土)板橋ヨシオカヤ、20日(日)西武船橋店、23日(祝)ロビンソン春日部、26日(土)大阪ナガヨシ堂、27日(日)大阪グリーンシティ、12月3日(土)川口市アンドウトーイ、横浜おもちゃのアップル、4日(日)池袋ビックカメラＡＶ館。



EVENT イベント
グラディウスイベント

グラディウス・シリーズの迫力サウンドをクラシックにアレンジした「組曲グラディウス★ファンタジア」が11月21日に発売される（ＣＤ；¥3000、ＣＴ；¥2500、ＬＰ；¥2500）のを記念して、キャンペーンが実施される。

まず11／21～1／20の期間中に、全国有名レコード店でアポロンのグラディウスシリーズの商品を買った人に、もれなくＢ２ポスターをプレゼント。目印は店頭のポスターね。

さて次は11／30にコナミより発売されるアニメ「BASIC SAGA沙羅曼蛇―瞑想のパオラー」の試写会、パネル展、プレゼント抽選会etc.盛りだくさんのイベントが次のとおり行われる。

11／19大阪なんばプランタン８Ｆホール《13：00～》〈問〉06(301)1737。11／23名古屋テルミナ広場《10:00～》〈問〉052(962)3571。11／26・27札幌そうご電気ＹＥＳ店５Ｆ広場《26日・14:00～、27日・13:00～》〈問〉011(221)3944。12／4仙台エスパルホール《13：00～》〈問〉022(227)6128。12／4福岡ヨシダ楽器本店（香稚）《12：00～》〈問〉092(441)1221。東京池袋サンシャイン噴水広場《時間未定》〈問〉03(353)0191。（東京は予定。地区によっては多少イベントの内容が異なる場合もアリ）



VIDEO ビデオ
トップをねらえ！2

バンダイとビクター音楽産業共同制作のオリジナルビデオアニメーションシリーズ「トップをねらえ！２」(来年１月１日発売予定）の完成を記念して、試写会・イベントが開催される。イベントの内容は､「トップをねらえ！」第３話、第４話の特別上映。日高のり子、佐久間レイ、矢尾一樹をゲストにむかえたミニコンサート。豪華賞品がもらえる頭脳と体力の面白ゲーム＆クイズ。ゲストトーク。予約会。ゲストとの握手会など盛りだくさん。

〈東京〉砂防会館ホール(東京・永田町)
12月10日(土)開場PM2：00～開演PM2：30
〈大阪〉大阪ＳＡＢホール
12月17日(土)開場PM1：30～開演PM2：00
〈名古屋〉名古屋港湾会館
12月18日(日)開場PM3：00～開演PM4：00

応募方法は往復ハガキに自分の住所・氏名・年齢・希望するイベント会場を記入のうえ、

〒150
東京都渋谷区神山町10－３
(株)バンダイ　映像課
「トップをねらえ！２」イベント係まで。

なお、応募者が定員を超えた場合は抽選となります。また招待者の発表は招待券の発送をもってかえさせていただきます。

（第１話、第２話はレーザーディスクで現在発売中）



MOVIE えいが
「妖精王」がアニメに！

女流マンガ界の最高峰、山岸涼子の作品､「妖精王」がアニメーションになる。その完全主義のため、今まで作品のアニメ化を敢然と拒んできた山岸涼子の作品が、角川書店とＣＢＳソニーグループの共同制作により、ついにアニメになるということは、少女マンガの世界では、まさに画期的なできごと。

「妖精王」は11月下旬に劇場での公開が決定した。また、12月21日にビデオの発売も決定。カラー／60分／ステレオ。β、ＶＨＳとも11800円。

妖精の王国を舞台に展開するファンタジック・スペクタル・ロマン超大作。少女マンガファンだけではなく全国のアニメファンにも見てほしい作品だ。



VIDEO ビデオ
無料でビデオがレンタルできるぞ!!

サイトロン・アンド・アート株式会社と株式会社ポニーキャニオンが共同で“無料貸し出しビデオ・マガジン「デジタル・ビデオ・プレス」”を創刊する。このビデオマガジンは、全国のビデオ・レンタル店、レコード店、ゲームセンター等で無料でレンタルされるのだ。

内容は、①コンピュータ・ゲームソフト（業務用・家庭用）最新情報。②ＣＧ・ＳＦＸ等の映画、映像情報。③ゲーム・ミュージック／ゲーム・ビデオ情報。④海外ゲーム・ソフト情報。⑤ゲームセンター情報。⑥イベント情報などなど。

制作は、日本で初めてビデオエフェクト、編集、グラフィック作成にパソコン専用のグラフィックソフトを使用する「デスク・トップ・ビデオ」方式。

創刊号は10000本。88年10月下旬から貸し出しを開始した。この内容は､「セガ16ビットニューゲームマシン“メガドライブ”ハード＆ソフト紹介」。「第26回アミューズメントマシンショー新作品ニュース」「ファミコン・ゲーム、ＰＣエンジンゲーム・ＣＤ－ＲＯＭ最新情報」など。第２号は89年初頭に出る予定。以降隔月で店頭に置かれる。

無料でビデオが借りられて、その上情報まで手にいれることができるなんてお得なお知らせでした。



TELEVISION テレビ
〈ファミッ子大集合〉

テレビ東京毎週水曜日午後６時～６時30分

11/23 今週の名人に挑戦は、懐しの名作「スーパースターフォース」。最新ソフトは、期待でワクワクの「ファミコンジャンプ」の登場だ。ファミッコ攻略塾は､「レインボーアイランド」。

11/30 今回の名人に挑戦は、「遊メイズ」。最新ソフト情報は、「忍者龍剣伝」。早く君ん家のテレビで、あの奇麗なビジュアルシーンを見たいよね。そして、ファミッコ攻略塾は、「マリン組」。

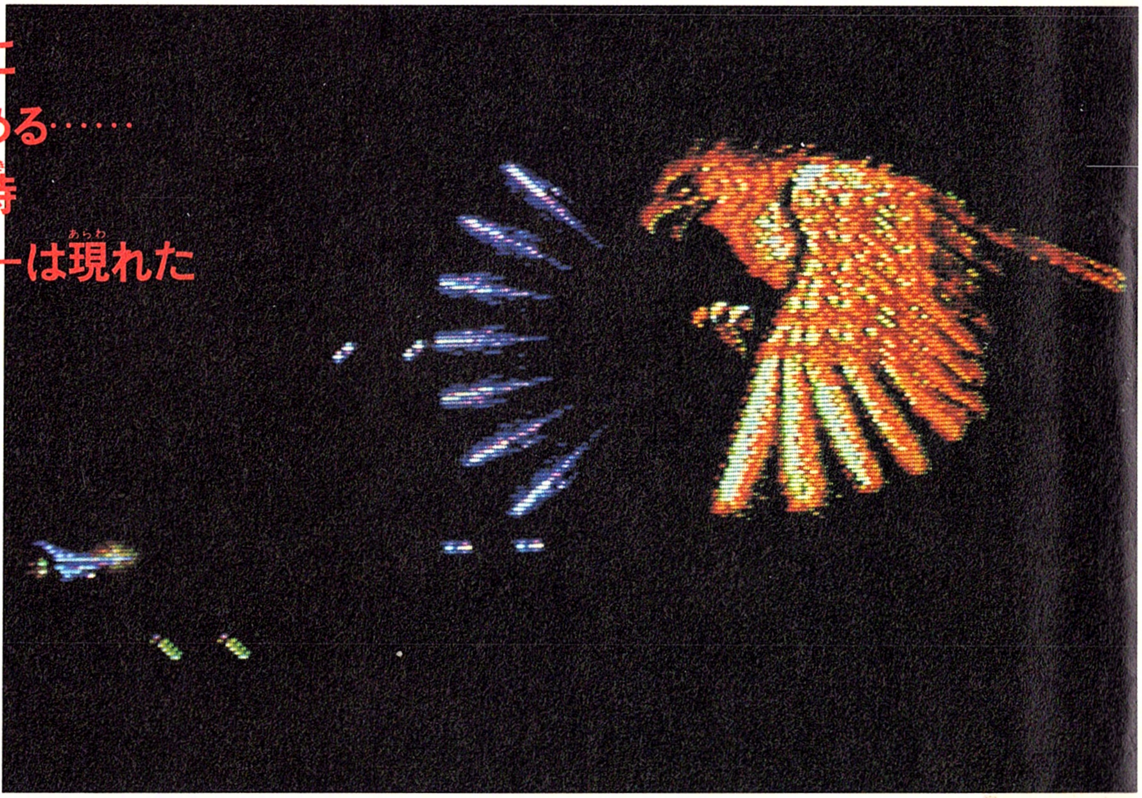
© KONAMI 1988

GRADIUS II グラディウスII™



■コナミ■カセット■12月16日発売■¥5900

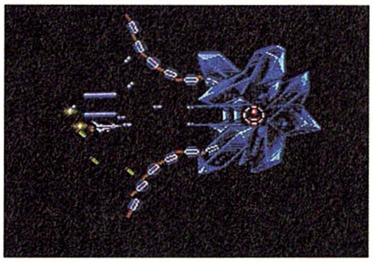
4つの惑星の中心に 突如暗雲が立ち込める…… 全てが破壊された時 新たなる敵ゴーファーは現れた



———1985年5月29日。いわゆるゲーム全般の上で、かなりFCというハードが確立しはじめたころのことである。FCの世界ではまだ、ほぼACG一色に染まっていた時代だ。おりしもそのころ、毎日ゲーセンに通いづめのちまたの行動派ゲームフリークたちは、かつてない衝撃のスーパーSTGに遭遇したのだった。

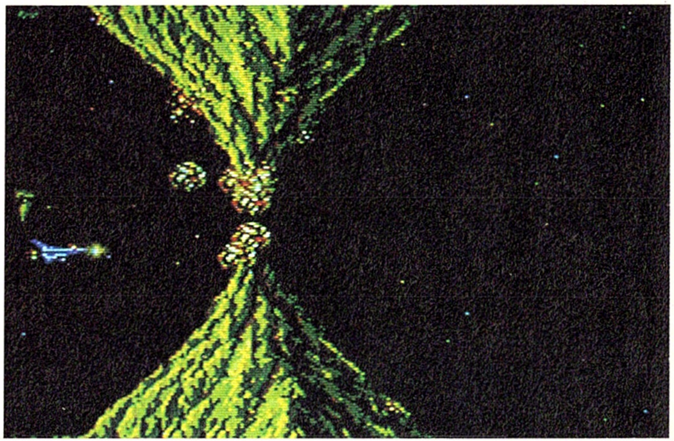
グラディウス。STG史上、いやゲーム史上に確実に名を残すこのゲームは、従来の横スクロールに、画期的な縦のスクロールを併用することによって、それまでのSTGの可能性を2倍に拡大した。その1年後、グラディウスはFCの世界に移植され、多くのFCシューティングファンを魅了した。しかし、当時の技術力、ROM容量では、残念ながら縦横スクロールは実現不可能であり、そのかわりFCならではのオリジナルアイデアを盛り込んで対処していた。また、同じ流れを汲んでデビューした沙羅曼蛇も、やはり同様だった。しかし！ 1988年12月、グラディウスは2年半の歳月を経て、ついにFCにおける縦横スクロール（上下方向に2画面分の幅を持つ横スクロール）が実現した。

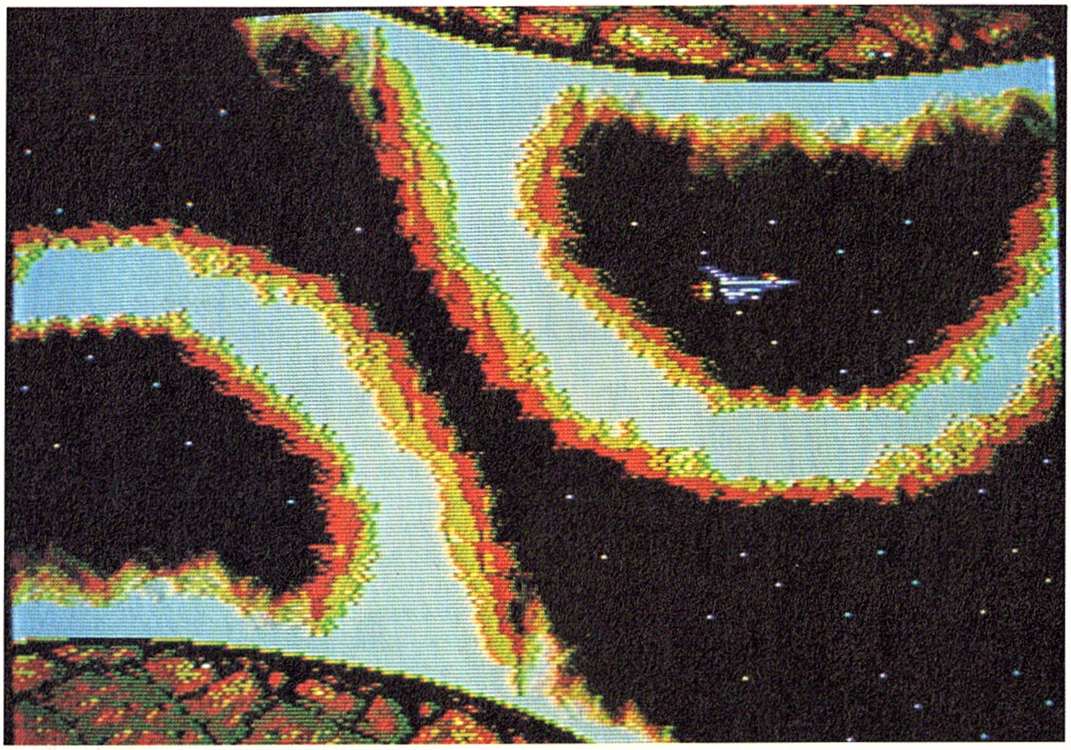
シリーズ頂点にたつグラディウスIIは、AC版移植の極限に達したゲームだ。しかも、ただそのままAC版の移植ではなく、良いところは強調し、今一歩のところは改善が施されている。少なくとも、グラフィックのレベルでは最強のFCシューティングゲームといえるだろう。



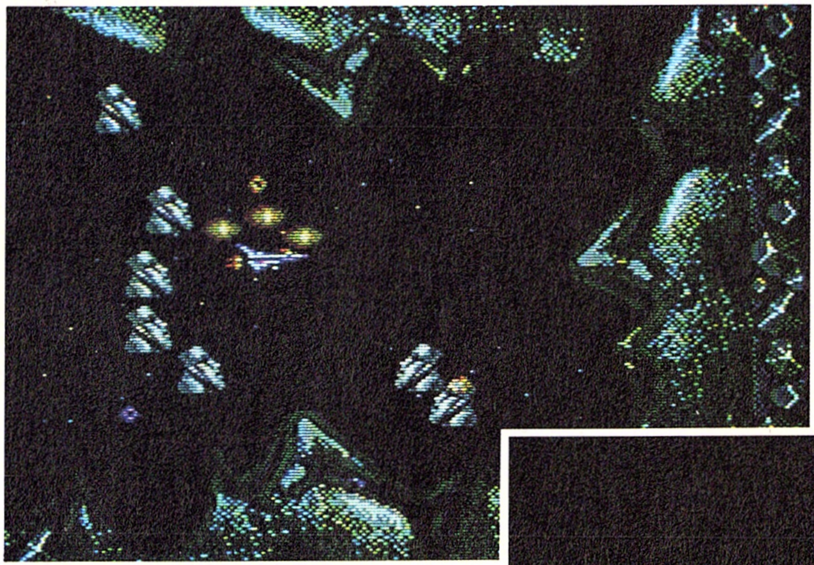


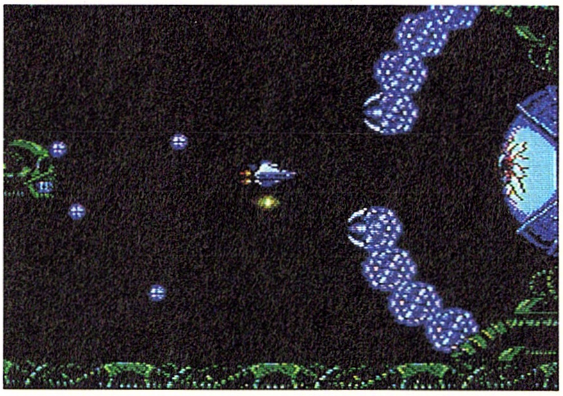
●PHOTO ［上段］見事なまでの翼の羽ばたきを見せてくれるSTAGE1のボスキャラ、フェニックス。AC版では、あまりの難易度の高さに泣かされた人も少なくないだろう ［中段左］いきなりマイキャラの後方から出現するという意外性を狙ったSTAGE3のボスキャラ ［中段右］お馴染みの逆火山のステージも、グラフィックに格段の進歩を見せる。惑星に浮遊する島々には、心なしか哀愁を感じさせられるではないか ［下段］火山同士が重なり合う姿は、見るものを圧倒する

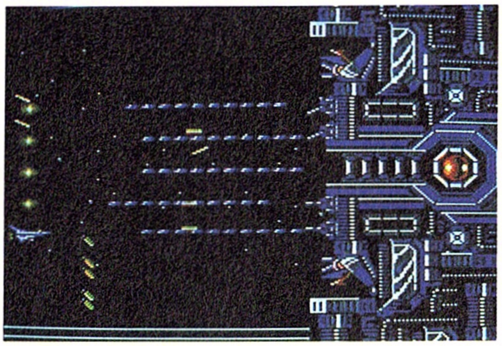


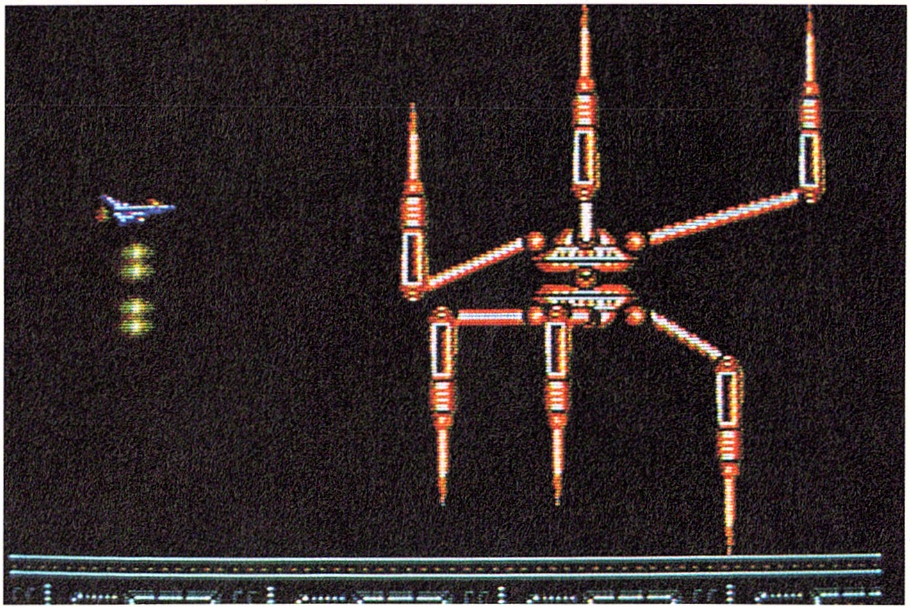


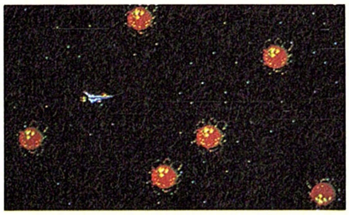
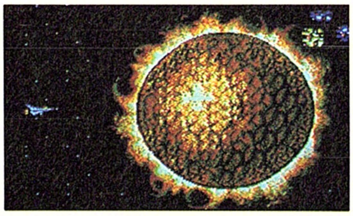
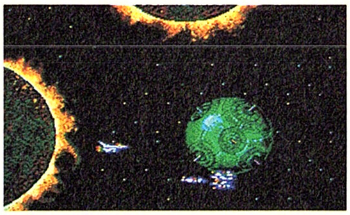
●PHOTO ［上段］灼熱の太陽から湧き出てくるプロミネンス。ＡＣ版では竜が宇宙空間を縦横無尽に暴れ回る姿が印象的だったがＦＣ版では紅焔に留まっている ［中段左］もうすっかり定着してしまったモアイ像は、今度はボスキャラとしても一役かっているのだ ［中段右］メカニカルなハウジングに納まった大きな目玉は、強烈なインパクトを与える ［下段左］敵要塞の内部に突入するには、強力な前衛防御壁を破壊しなければならない ［下段右］別名ズワイガニ……と言うのかどうかは定かではないが、オイシソウな色をしたSTAGE 6のボスキャラである







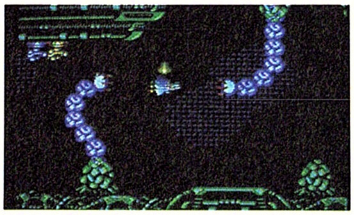





STAGE・1

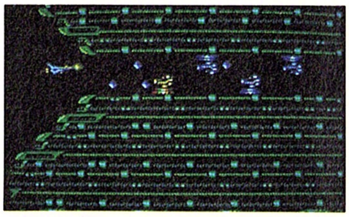
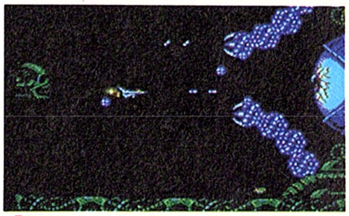
人工太陽のステージ――導入部分であるこのステージは、最もインパクトのあるド派手なグラフィックで、プレイヤーを未曽有の世界へと引きずり込んでいくだろう。人工太陽の分子群を抜けると、さっそく上下スクロールが可能になる。そしてこのステージの場合は、縦3画面分のスクロールがさらにループ方式になっているのだ。これで、無限大の宇宙空間のイメージを完璧に確立している。基本的にはＡＣ版の構成を忠実に再現しているが、ハードの限界でやむをえず火竜の数は減らされている。だが、面白味は損なわれていない。

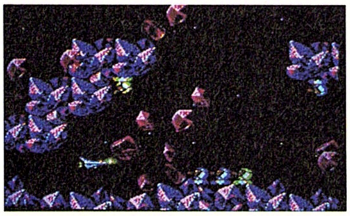





STAGE・2

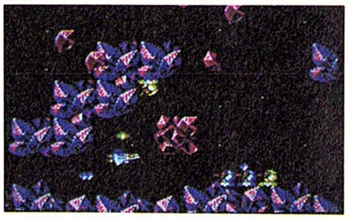
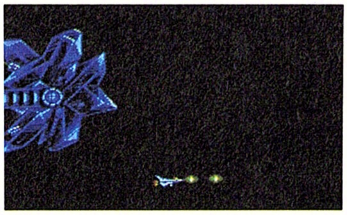
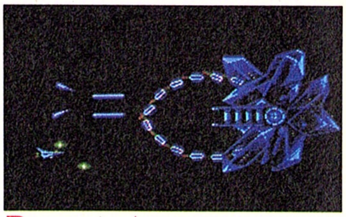
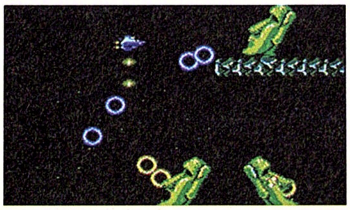
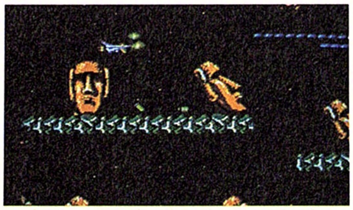
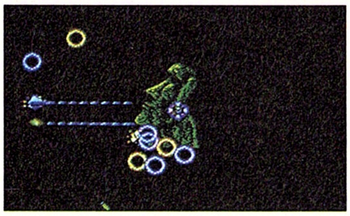
ギーガ・ステージ――グロの鬼才、ギーガーから連想するネーミングのこのステージは、その名のとおりの一種異様な空間を表現している。いたるところに張りめぐらされたVRAMを破壊して突き進み、執拗なまでのデスハンドの妨害をかわしていく。ギーガー調にデザインされた敵キャラ群は、VRAMを切り崩したビックバイパーの進路に飛び込み、そして襲ってくるのだ。ステージラストには、頑強なメカ・ハウジングに覆われた巨大な目玉が待ち構えている。特筆すべきは、その触手のなめらかな動き。最先端ＦＣの表現力を駆使しているのだ。



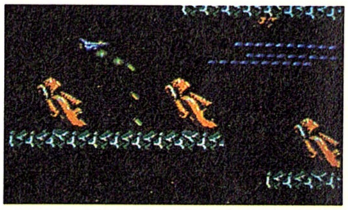
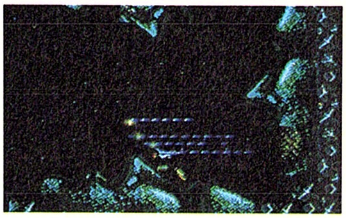
STAGE・3

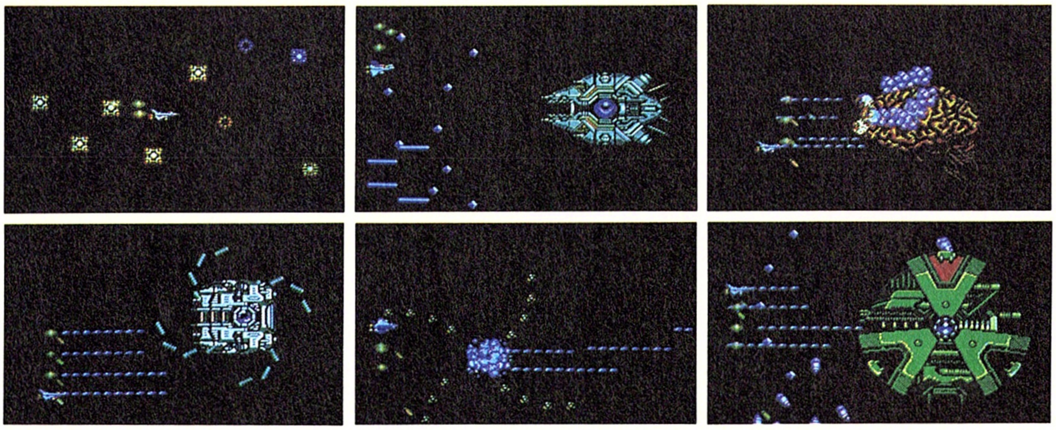
逆火山・水晶のステージ――火山のステージは、最もグラディウスのオリジナリティを感じさせるシーンの一つだ。噴火を続ける火山はさらにパワーアップし、敵の数も格段に増えている。それにもまして驚かされるのは、徐ろに漂う美しい紫水晶の大群。特に攻撃をしかけてくるわけではないが、とにかくひたすら撃ちまくらなければ、ビックバイパーの進路はない。大きな水晶は、弾が当たると細かく砕け散り、ほかの水晶と同じ大きさに分裂していくのだ。また、奇をてらって後方から出現するボスにも、細心の注意を払わなければならない。


STAGE・4

モアイのステージ――惑星空間に整然と立ち並ぶモアイ像も、グラディウスには必要不可欠な１シーンだ。モアイの数は、惑星空間を隙間なく埋め尽くすほどに増設され、ビックバイパーは今まで以上に難航するだろう。上下２画面分のクリアランスを利用して、吐き出す泡の猛攻を避けながら進む。そして、中盤から現れる赤モアイは、なんと動きを見せる。すりぬけざまに振り返るのだ。小ボスには跳ね回るモアイ、大ボスには壁に据えつけられた３体の巨大モアイと、モアイずくしでかためられた不気味なステージである。

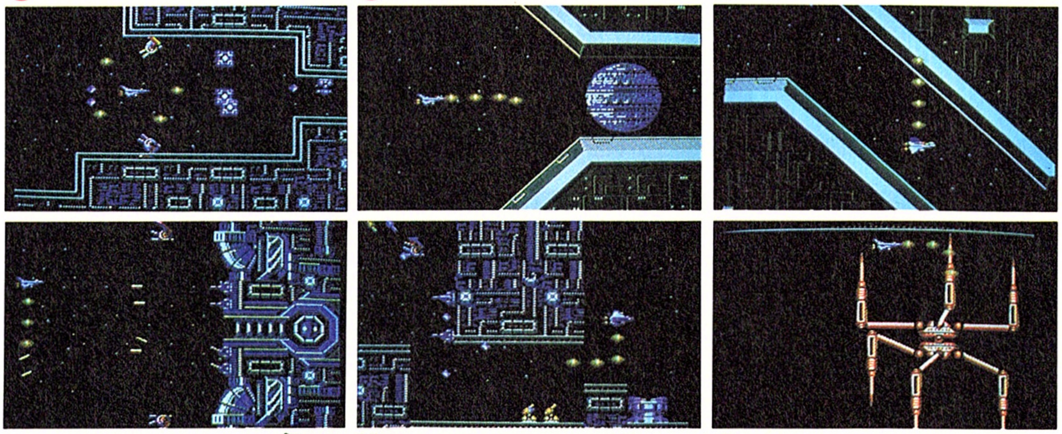


STAGE・5

ボスのステージ――前作に登場したボスキャラたちが総動員で行く手を阻む、その名のとおりボスだけのステージだ。まず最初に迎え撃つのはザブの大群。次いで、デザインが洗練されたビッグコア、触手の動きがスムーズになったゴーレム、触手が収納式の巡洋艦テトラン、そして新たに設定された新ボスへと続く。最後に出現する沙羅曼蛇は、どうやら目玉だけの登場らしい。また、その攻撃方法については、想像を絶する壮絶なものとだけ伝えておこう。

STAGE・6

敵基地のステージ――最大の敵ゴーファーに接近するためには、この基地要塞を突破しなければならない。前半は、Ⅰの最終ステージで見せた、メカニカルなグラフィックの前衛基地だ。そこを抜けると、スクロールスピードがアップして、今以上に操縦テクが問われることになる。しかも、上下スクロール。そう、沙羅曼蛇の最終ステージを抜けるときの、あの緊張感が強いられるのだ。そして、壁一面の防御壁と一戦を交え、ラストは巨大なカニ型ロボットと一騎打ちだ。これもまた後方から出現し、抜け道のない立場に追い込まれるのだ。



STAGE・7

ゴーファーのステージ――オーラスは、AC版では見ることのできない、FCオリジナルステージだ。基本的な画面構成は、沙羅曼蛇の1ステージ目のそれに近い。だが、質感のあるグラフィックを与えられたゆえに、より一層グロテスクな雰囲気を醸し出しているので、決して古さは感じさせないだろう。突如として突き出てくる細胞壁は素早く、自機のポジションが大きなポイントとなるのは必至。そして……最終にして最大の敵ゴーファーは目前に現れる。その姿は、醜く、誰しもが驚愕するに違いない。あえてイメージすれば、脱皮!?



IMPRESSION

最初に見たときの印象。確かにスゴイ。このゲームの場合、1つめのステージですでにド迫力グラフィックを見せつけられるわけだから、いやがおうでもビックリさせられてしまう。コナミの開発陣が、みずから"極限"と自信をもって世に送り出すソフトだけに、全編に渡って御覧のとおりの抜群のグラフィック。それに、やはりFC版で上下スクロールができるようになったのは、快挙だ。実際にプレイしてみた感じも、全く違和感のない自然なスクロールを実現している。さすがSTGの王者グラディウス、ホレなおしてしまった。(S-MAN)

POWER UP!! パワーアップがないグラディウスなんて、あり得るはずがない。新なる可能性を秘めた各機能を、頭に入れておこう！

ビックバイパーの最大の特長は、なにをさしおいてもパワーアップだ。敵を倒してエネルギーカプセルを出し、その獲得数に応じて自由に機能を選択できるという基本システムは、当然のことながら生かされている。AC版同様に4通りのパワーアップの組合わせが用意されている。Ⅰや沙羅曼蛇にはなかった新機能を加え、一段と充実したパワーアップが思いのままだ。また、Ⅰでは2つ、沙羅曼蛇では3つだった俗称"おともだち"と呼ばれる(?)オプションも、4連装が可能になった。ここでは、その、気になる機能について触れてみよう。



画面下方に向かってミサイルを落とすことができる

地面をはうミサイルではなく、目標物に向かって直撃する

ミサイルと攻撃パターンは同じだが、貫通能力がある

ミサイルが上下2方向に発射され、天井にいる敵をも攻撃可能

正面と斜めの2方向にノーマルビームを発砲できる

正面と後方へ2方向にノーマルビームを発砲できる



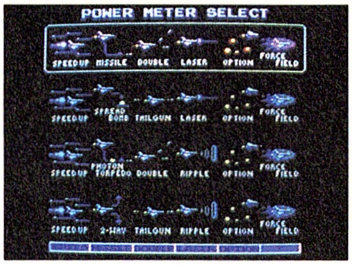
前方へ直線的に強力なレーザービームを発砲できる

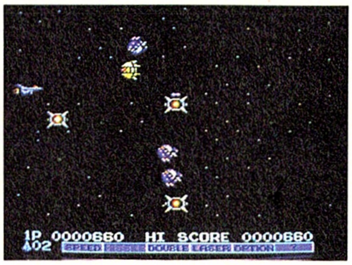
広範囲に攻撃が可能なリング状のビームを前方に発砲できる



自機の分身。自機と全く同じ攻撃能力をもつ頼もしいヘルパー

全方向に有効なバリアー。常に装備していたい機能の1つだ





★自機のスピードアップは、10段階程度が可能。

※画面は開発中のものです。

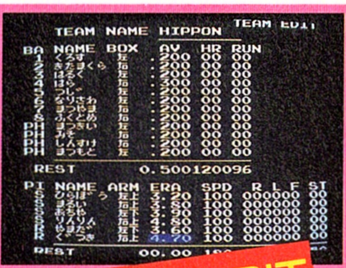
プロ野球ファミリースタジアム'88年度版

ナムコ
12月20日発売
¥4900

1勝を誌上体験しよう

発売が待ちどおしくてたまらない人も多いと思う。今回は一足お先に、電源ONから1勝までを、誌上で体験してみよう!!





TEAM EDIT



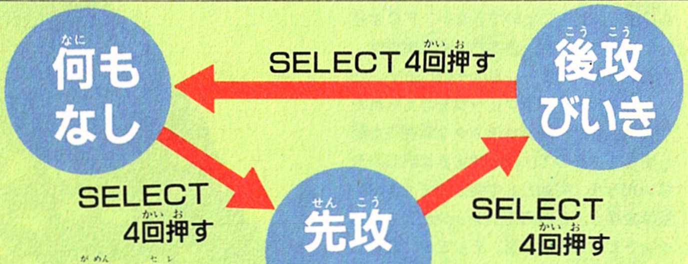
後攻びいき



対戦チーム選び

チーム選びは腕前に合わせて

さて、まずはスイッチオンだ!! 初代・'87でおなじみのタイトルが、4つのモードとともに現れてくる。うーん、早く試合をしたいけど、ちょっと新モードのTEAM EDITに手をのばしてみよう。ファミスタジャパンリーグに、念願のオリジナルチームを参加させられるぞ。さて、まずは弱いCOMと試合をしようか。よっぽど自信のある君なら、相手をひいきチームにしてしまおう。相手全打者が好調になるからね。逆に自信のない君は、自分をひいきチームに。で、チーム選び。せっかくだから君は、オリジナルチームでプレイ。COMは身売りで話題の新チームHにしてみよう。チーム数が14と多く、数数の強豪選手が君との出会いを待っているぞ。海を越えてやってきた最強チームMもあるしね。なかなか長く、楽しめそう。

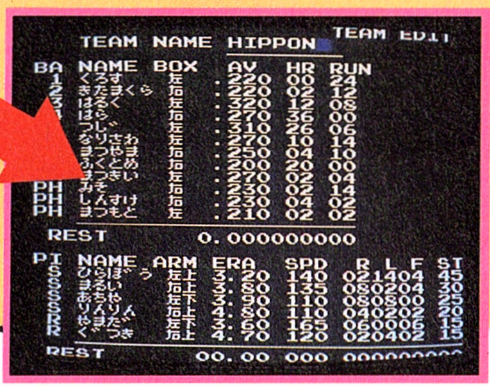


タイトル画面で、SELECT 4回でモードを1周させるごとにひいきが変わる

TEAM EDITでヒッポンチーム作成



◎◎最初入ってたチームを、データや名前を変えて、ヒッポンチームに。チーム名を入力しないと、リーグに登録されないぞ



毎度おなじみのことですが、オリジナルチームがつくれるということで、ヒッポンチームを作成してみました。他のゲームと違って、みんなのロムでも入力さえすれば、ヒッポンチームでプレイまたは対戦ができます。データは左の写真のとおり。コラムが好評の北枕獲や、アホな東大生ベクトル山田、早大生クリリン福留が入っています。残念ながら、バックアップ式でないので、電源を入れる度に入力して下さい。ポイントの上限が低いので、他チームよりは弱いと思います。

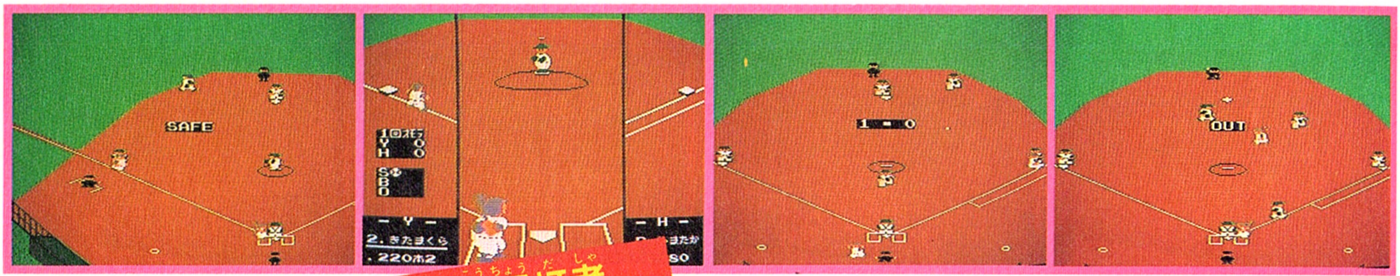


球場選びから勝負は始まる!!

さて、'88の特長の球場選び・先発ぎめ・オーダー変更と画面は続く。そこの君!! 面倒だからといって、Ⓐボタンを連射して決めていてはだめだぞ。球場選びから勝負は始まっているんだ! 今回は練習ということで、かせんじき球場にしよう。この球場はとにかく狭い! つまったあたりでもホームランになってしまうから、投げる方としては、外角中心の攻めにしたいね。そのかわり、外野手は思いきって打球につっこめるぞ。次は先発ぎめだね。投手は6人:先発型4人、リリーフ型2人。先発型投手は、投げた次の試合にでられないから、連戦するときは先発型、リリーフともにふたりずつ使っていこう。とりあえず、先発はエースのひらぼうだ。相手の先発もよく見ておこう。次は打順決め。投手を除いた8人の打者の打順が思いのまま。バリエーションは、なんと40320通りもある。使いこんだチームなら、相手の先発が右か左かで、2通りの打順を用意しておきたいね。そのままの打順が一応ベストだろうから、今回は何もいじらずにⒶボタン。少し短縮されたおなじみのBGMのあと、いよいよプレイボールだ!!



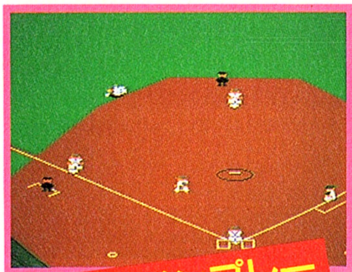
打順のバリエーションは
8×7×6×5×4×3×2×1
=40320通り!!



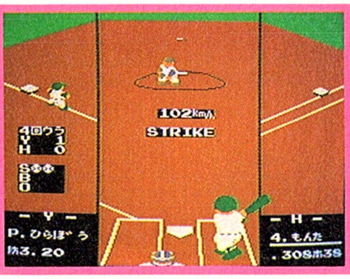


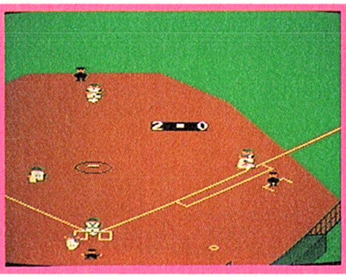
プレイボール!! 狭殺には要注意

1番打者くろす。ちょっとバッターボックスがせまくるしく感じるかも。バットもワースタより短かくなってる。でも、投手の変化球のキレが少し落ちてるから、意外に乱打戦になりやすそう。さて、くろす右中間へライナー性ヒット。俊足を生かして2塁をまわり3塁へ。ライトからの送球が、バウンドするたび球威が落ちるので、楽々セーフ。セカンドが中継して3塁へ送球していれば、きわどいとこだった。さて、2番きたまくら。バットをくりくり回し好調。打率.220・ホームラン2なのに、クリーンナップなみの期待が持てる。ジャストミート!! いつもと違う打球音とともに、矢のような打球が1・2塁間を抜けていく。くろすホームイン。後攻びいきしてあるから、点を取るとブーイングされる。きたまくらが1・2塁間上にきたとき、セカンドが送球をキャッチ。きたまくらが1塁にもどろうとすると、セカンドが猛烈なスピードで追いかけてきて、タッチアウト! 初代や'87の1.2倍くらい野手が早い。「送球は遅くなるが、タッチプレーは早い」。以前にも増して進塁時の判断が重要だね。3番つじ・4番はらは、やまたかの速球に凡退。ワースタと同様で、剛速球は普通の速球と音が違う。音にびっくりして、思わずバットを振ってしまわないように。ジャストミートしにくいぞ。



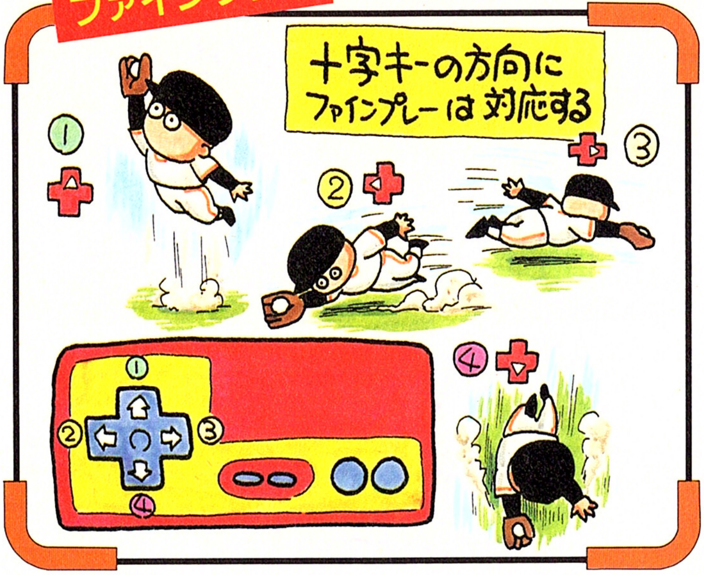
ファインプレー





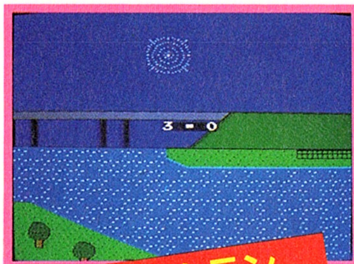


ラッキーセブン

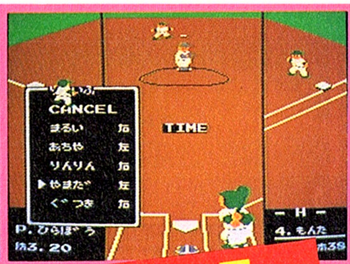


芸は身を助ける! 野手の好プレー

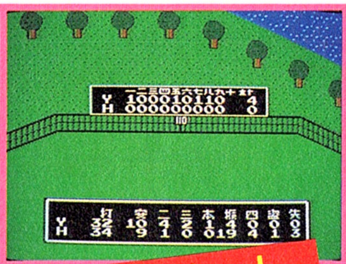
さて、COMの攻撃。後攻びいきのため、全打者が好調で、しかもかせんじき球場と、かなりのプレッシャーを受ける。でも、選球眼は相変わらず甘く、ストライクからボールになる球を投げていれば大丈夫。変化球のキレが悪くなったときも、外角へ逃げる球でたいてい打ちとれる。この時重要なのは守備、特にファインプレー。内野手間を抜けそうなゴロ、ワンバウンドで内野手の頭をこえそうなゴロ、前後に間に合いそうもない外野フライなど。左図のように、十字キーの方向と4種類のファインプレーが対応している。よく失敗するのは、野手の移動方向とファインプレー方向が違うとき。例えば、右に移動してジャンプの場合、キーが右に入ったままで右に横っとびしてしまうことがよくある。使いこなすのはかなり難しいぞ。でも、それだけの価値はあるし、何よりも気分がいい。慣れると、かえって真正面の球をエラーする方が恐い。エラーは操作にも多少影響されるけど、基本はランダム。ピンチでのエラーは痛いから、そういう時は気合を入れて、三振にしとめるべきだ。そうこうしてるうちに1対0のまま7回・ラッキーセブンへ。文字通り、ビックチャンスとなるか。攻撃の初めに、応援がつくぞ。



ホームラン



リリーフ



ゲームセット



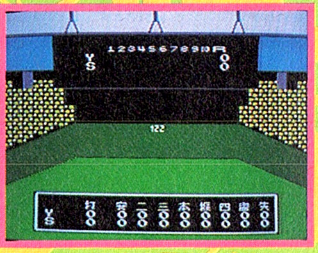
ナムコットスポーツニュース

優勝の道のりははるか遠い!!

7回の攻撃は、みんな好調打者。なんと、6回まで好投を続けた投手ひらぼうが、ホームランを打ってしまった。投手でも、ジャストミートすれば長打を打つとこが'88の恐ろしいところ。7回裏にピンチを迎え、ついに投手交代。リリーフエース、べくとるを投入。代打や投手交代は前作と同じ。代走、守備交代はできない。さて、べくとるの剛速球がさえわたる。COMの打者は速い球にバットが出ない。出しても極端な振り遅れ。160km以上の球なら真ん中に投げていれば十分。次々と三振がとれる。ただし、速球は打たれるとホームランになりやすいから、2Pのときはつり球として使おう。そして9回。COMは6人の投手を全て使ってくる。各投手の投球回数は、3、2、1、1、1、1回。スタミナ切れは、まず望めないから、ヤマをはって初球から狙っていこう。結局点は取れなかったけど、9回裏を3番手ぐっきいがピシャリ押さえて、めでたく試合終了。今まで結果は、ナムコットスポーツ新聞に報道されてた。今回はナムコットスポーツニュースで、キャスターの女の子が報道してくれる。内容は、年俸やスコア表と、相変わらず。さて、ここでSTARTを押せば第2戦。パスワードがなく、電源を切らないままで13チームに勝たないと優勝できない。時間にして、3時間はまずかかるね。優勝までの道のりは遠い!





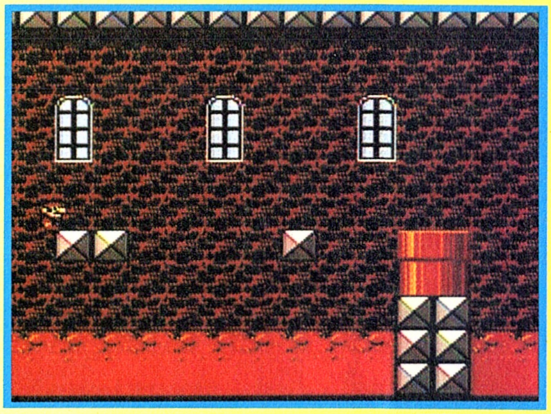


試合はまだ続く…



いよいよ佳境!! ワールド5「空の国」へ突入だ!!

『スーパーマリオブラザーズ3』が発売されてから、早1ヵ月がたとうとしている。そこで必勝本の特集も、いよいよ後半へ。今週はワールド5のマップを紹介するぞ！

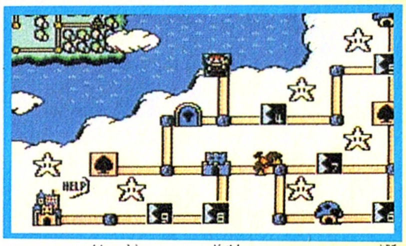


スーパーマリオブラザーズ
SUPER MARIO BROS. 3™

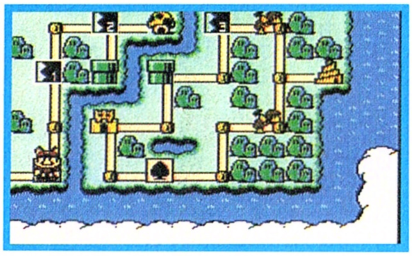
■任天堂 ■発売中 ■¥6500 ■カセット(2M+1M)

上へ上へ上がってく「空の国」のマップ

ワールド5のマップ画面は、ふたつに分かれている。ひとつは地上マップ、もうひとつは雲の上のマップだ。始めに地上からスタートして、塔を上へ上へ登っていくと、雲の上に出られるんだ。道のりが長いけど、がんばっていこう！



▲雲の上のマップ画面。4～9コースと砦(2)があるね。地上のマップが小さく見えるところに感動してしまう！



◀地上マップ画面。コースは1から3と、砦(1)、塔だけなんで楽そうだ。しかし雲の上には、さらに広大なマップが……

雲の上を目指してひたすら進め

やー、やー、みんな元気にスーパーマリオブラザーズ3してるかな？

前号までに必勝本スーパーマリオ3特集では、全コースマップのうち、約半分にあたる4ワールドまでのコースマップを公開したね。ということは、今号から、いよいよ後半の5ワールドから8ワールドの攻略&紹介に突入するワケだ。

ま、とりあえず今週は、後半ワールドでも最初の部分、5ワールドのコースマップを大公開しよう。

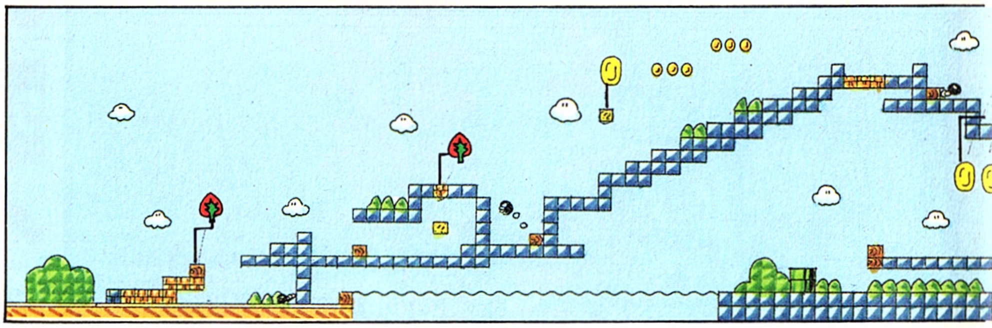
スーパーマリオブラザーズ3に燃えている諸君のなかには。徹夜でプレイしまくって、すでに8ワールドを終わらせてしまったひともいるかもしれない。でも、たぶん世の中のかなりたくさんのひとたちは、まだまだスーパーマリオ3の難しさに泣かされてると思うんだな、これが。

だから、「5ワールドなんて、もーとっくにクリアーしちゃったよ」なんて思わないで、心をおだやかにして見てほしい。もしかしたら、そんなキミでも見落としてしまった、ナニかが(たとえば隠れブロックとか1UPキノコとかね）発見できるかもしれないからね。

それと、6ワールドについては、今週は軽く見どころのシーンを紹介するくらいにとどめておいた。6ワールド以降の後半エリアについては、次号でばっちりと公開する予定なので、もう少しガマンしてほしい。楽しみにしててね。

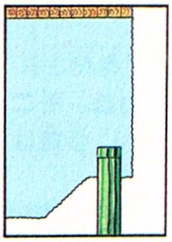
WORLD 5

WORLD5-1



●ワンワンがたくさんいる。カミつかれるぞ！

WORLD5-2

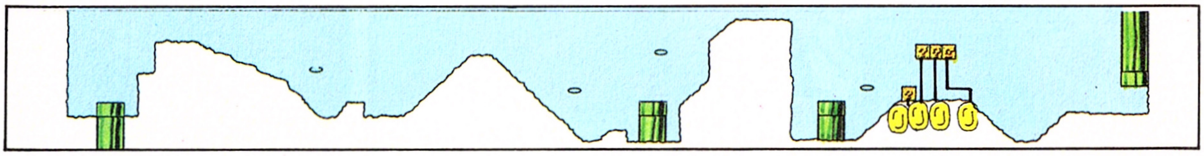


ワールド5は、スタートしたときは、少ししかコースがないので「これは楽ちんなワールドだ」と思ってしまうね。でも本当は雲の上に広大なマップがあって思わず「ゲゲ」っとなってしまうんだ。攻略するときの最短ルートも、1コースから始めて、2、3、塔、4、5、6、砦2、8、9、城の順で結構長い。長丁場に負けず、ふんばろう！



●どこまでも落ちていくー

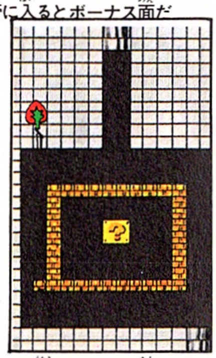
●底まで落ちるしかない



●地上コースはこちら。

●下り坂はすべって降りよう

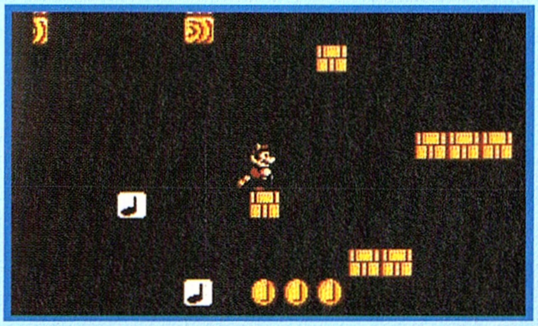
●上の土管に入るとボーナス面だ



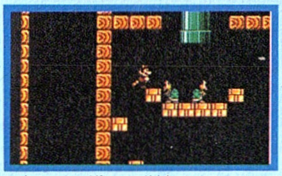
▲噂のボーナス面だ

2コースは、下へ下へ落ちていく

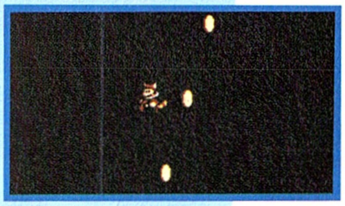
2コースは、いくつものマップが複雑にからみ合っているコースだ。まず最初の土管に入ると、マリオは突然下へ下へと落ちていく。そこで点々と置いてあるブロックの上に乗れれば、上へジャンプして、土管に入るコトができるよ。もしそのまま落下してしまっても大丈夫。底にある土管（真ん中）に入って別コースを進んでいけばいいんだ。つまりゴールまでのルートがふた通りあるというワケだね。



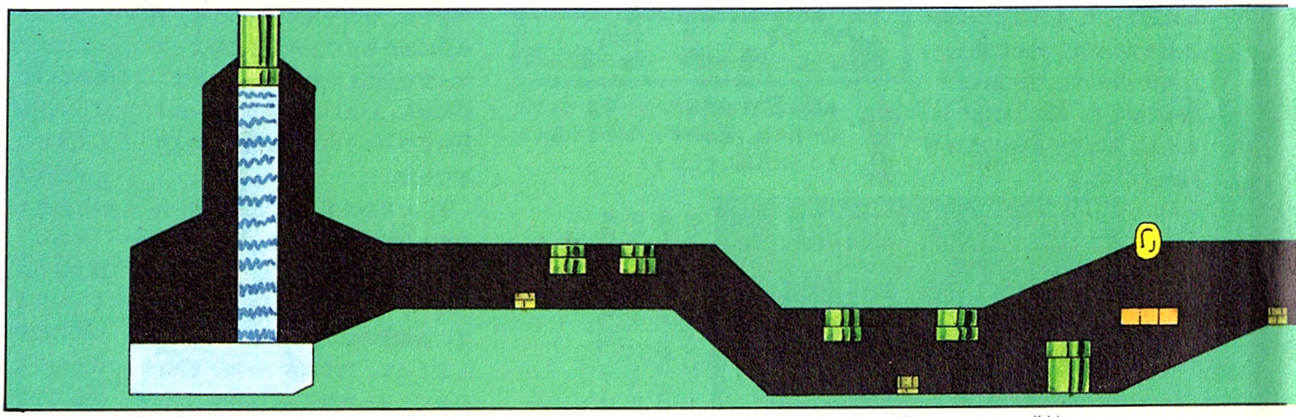
◀しっぽがあるなら振りながら降りよう



▲落ちずに登ると土管があるよ



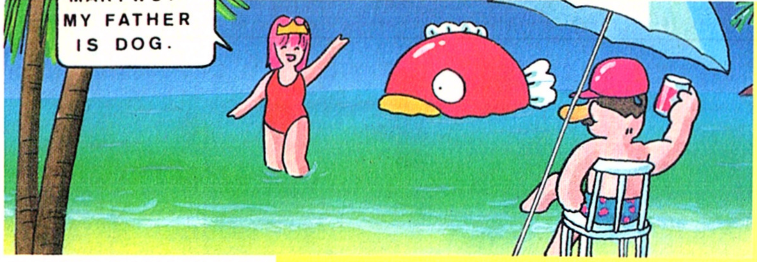
▶足を踏みはずすと、どこまでも落ちてっちゃう

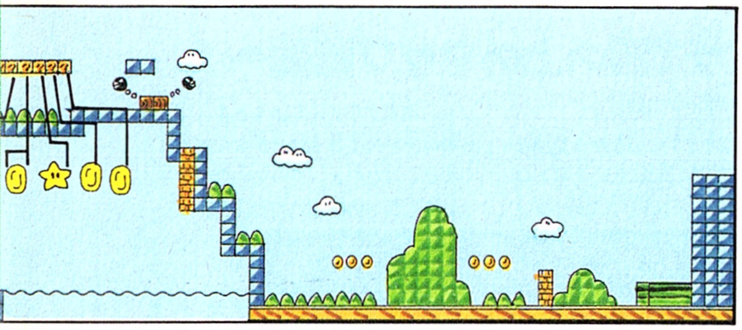


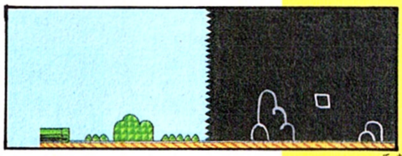
●滝から落ちたら右へ右へと進もう

●リフトメットが出るところ。アイスブロックを投げてくるぞ

●土管からはパックンフラワーが



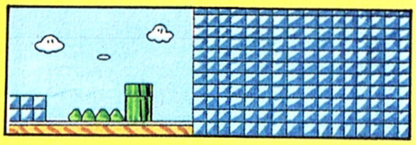




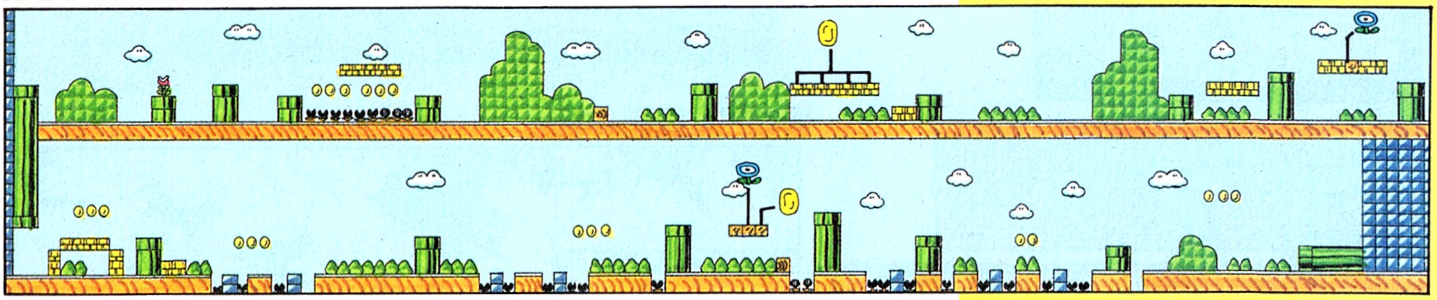
●中央の島にいくには、空中にある土管を見つけなきゃいけない

●プチパックンもいるでよ

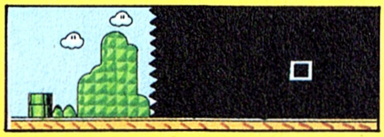
●ゴールの手前に1匹だけ、プチパックンがいる。気をつけて



WORLD5-3

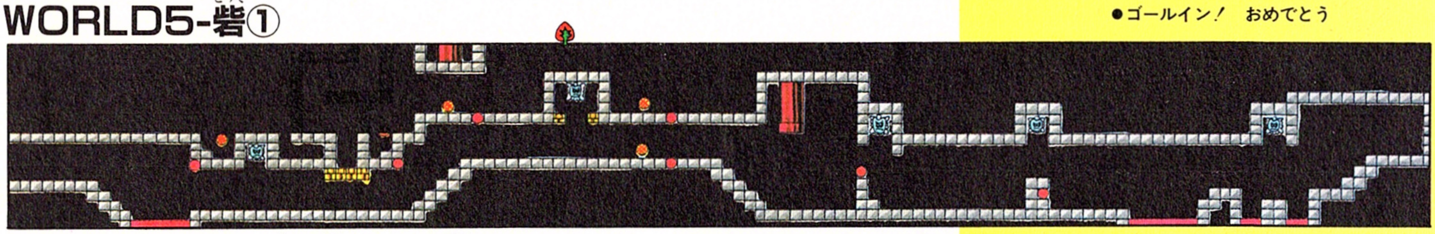


●右上から出発して、左端で折り返すコースだ。クツをはいたクリボーが登場する。クツを手に入れよう

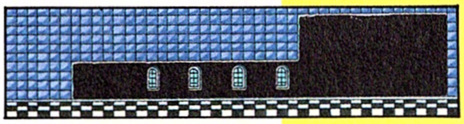


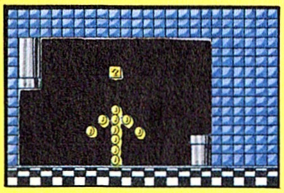
●ゴールイン！　おめでとう

WORLD5-砦①

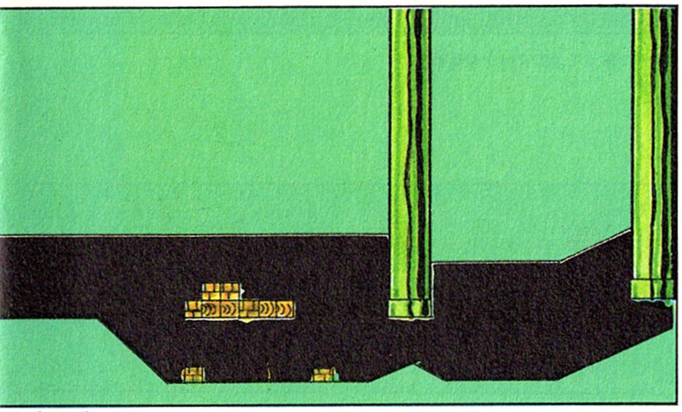


●クッキーとドッスンがたくさん出る。難しいコース。通過しなくてもいい

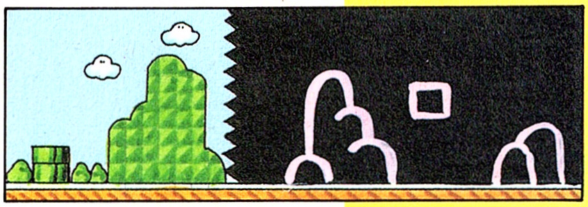




●ブンブンがいる。3回踏んで退治だ



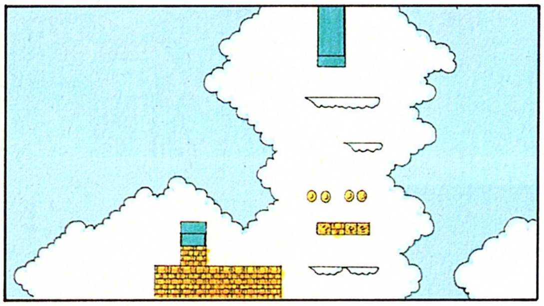
出たり入ったり



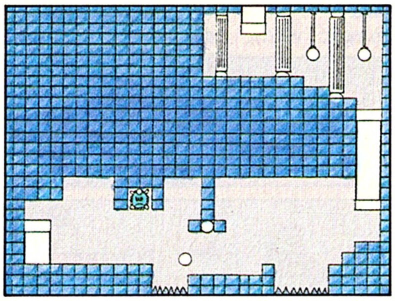
●ゴールインだ。やったね、ヒヒヒ



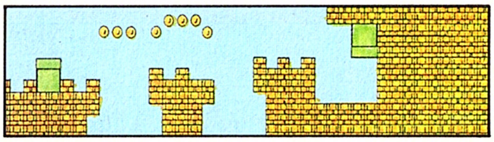
WORLD5-塔

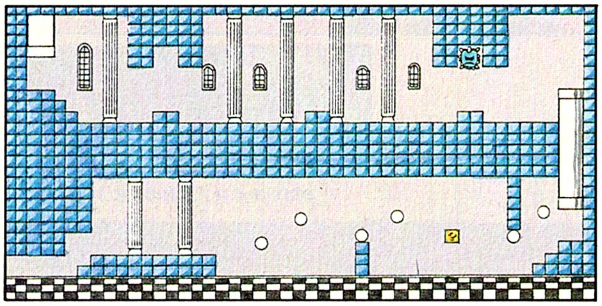


◀塔の1階と2階の部分



◀塔の3階と4階の部分



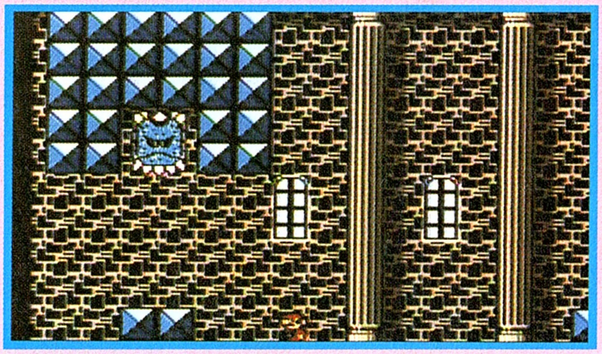


▲ブロックを叩いて豆の木を出そう。

塔を登って雲の上のマップ画面へ！

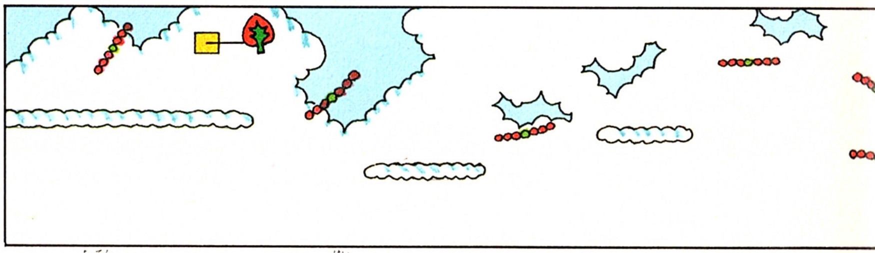
塔は雲の上のマップに継

塔は雲の上のマップに継ながる重要な関所のようなモノだ。ココには、とりわけんだ）けど、砦と違って絶対に壊れないから、何度クリアーしようとも、地上から雲の上へ行くときは、かならず通らなくてはいけないよ。コースの難度がそんなに高くないのが救いだね。



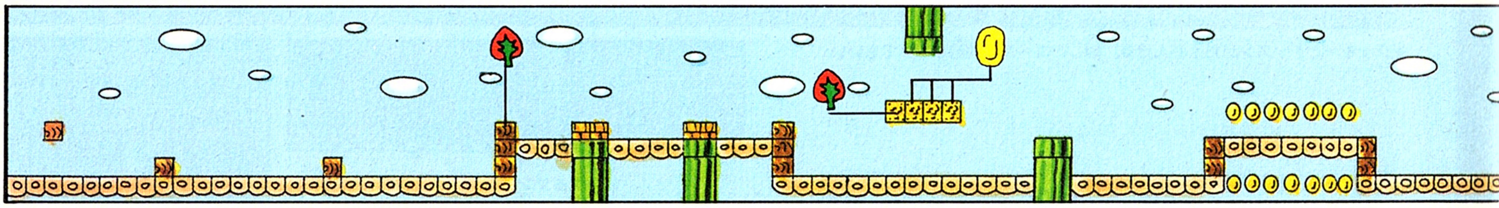
◀塔にいるドッスンは、他の場所のドッスンより走り抜けるタイミングがシビア。ドッスンと地面との距離が少し短かいんだ

WORLD5-4



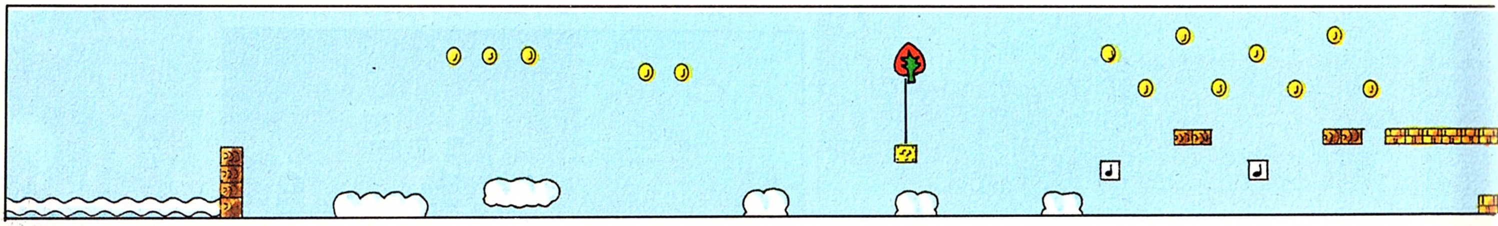
●スタート地点の？ブロックには、ハッパが入ってる

WORLD5-5



●ちくわリフトばっかり。立ち止まってはいけない。どんどん先へ進もう！ ●右側の土管は入れるぞ。ノコノコ蹴って上のブロックを壊せ

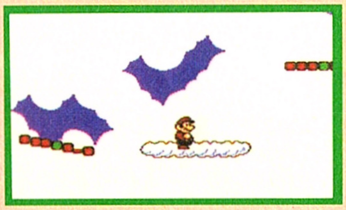
WORLD5-6



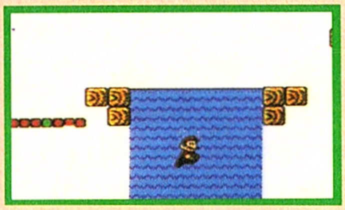
●勝手に背景が流れてってしまうコースだ ●飛んでくるパタメットの上に乗る。次々と飛び移って進むんだ

回転リフト多い[4]コース

雲と回転リフトばっかりが続く[4]コースは、正確なジャンプをするコトが大切だ。また回転リフトは、静止してるモノ、回ってるモノ、回ったり止まったりしてるモノがある。どのリフトも回ってるときに突っ込んだらダメ。止まったらGo!だ。

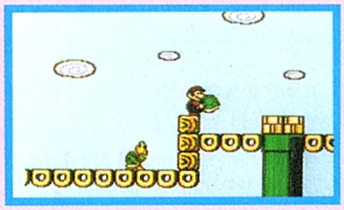


◀回転リフトは、止まるのを待ってから、飛び乗るべし!

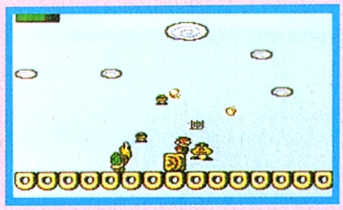


◀滝のなかは水中と同じ。落ちてもあわてずに、Aボタンを押して泳ごう!

ちくわリフトの[5]コース



◀ノコノコをブロックにぶつけて壊そう! そして土管に入ると……



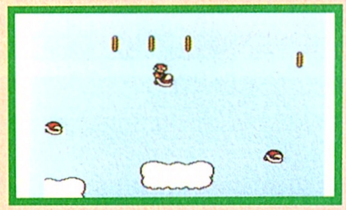
◀パックンフラワーは火を吐き、パタクリボーがマメクリボーを落とす!

[5]コースは、ちくわリフトがズラーッと並んでいる。だから同じところにボケーと立っていてはダメだ。下に落ちてオダブツになっちゃうからね。

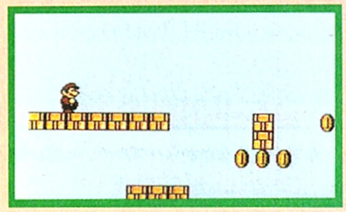
あと、途中の土管に入るとタヌキスーツが手に入る隠し部屋に行けるんだ。ぜひ寄ろう!

[6]コースはパタメット!

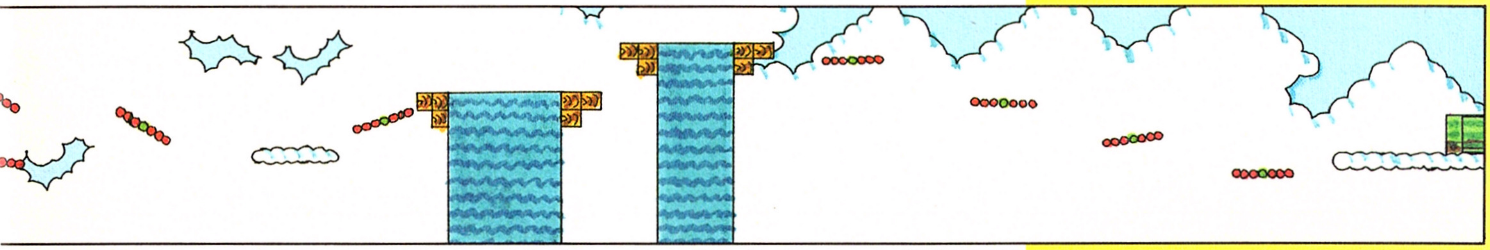
マリオの意志に関係なく、背景が勝手に流れてってしまう、強制スクロールの[6]コースだ。このテのコースが苦手なひとは、もう一方の[7]コースを行った方がいいかもしれない。パタメットの上をピョンピョン乗り移っていくのはスリルあるぞ。



◀パタメット。前からたくさん飛んでくるから、次々と飛び移って進め!

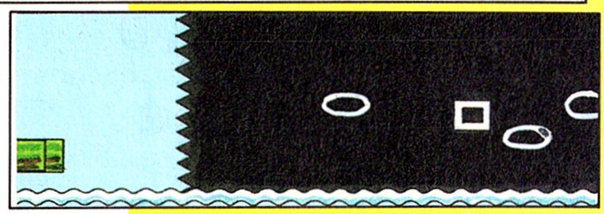


◀Ⓟスイッチがこの付近に隠されている。それを踏むと進みやすくなるよ

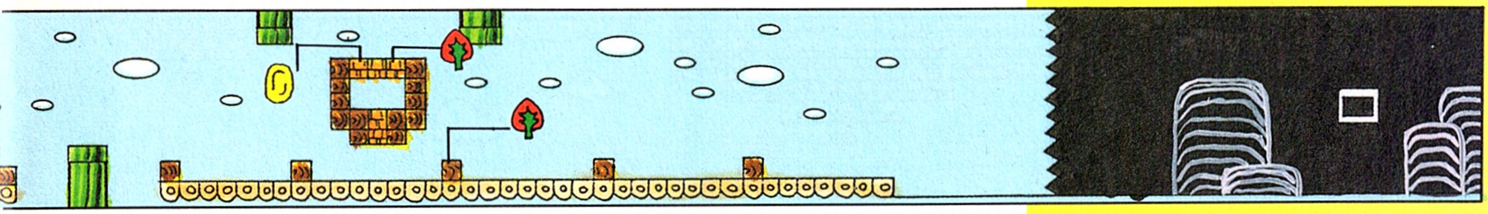


●回転リフト。リズムよく連続で跳び越すとよい

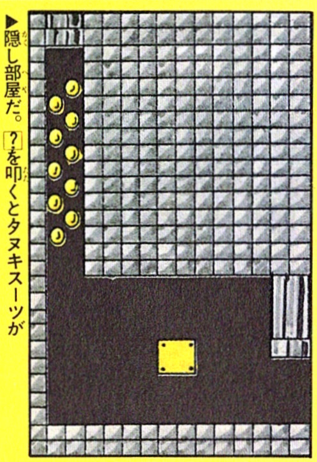
●滝。落ちてもAボタン連打で上へ上がれる



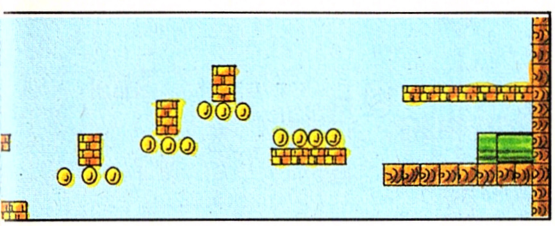
●ゴールだ。CONGRATULATIONS!



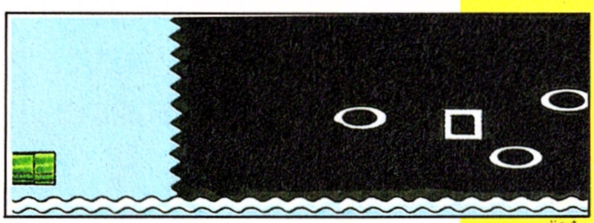
●パックンフラワーに気をつけて



▶隠し部屋だ。[?]を叩くとタヌキスーツが

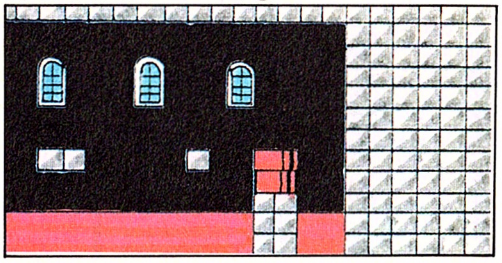


●土管に入ってゴールへ



●ゴール。ジュゲムがいるのが邪魔だ

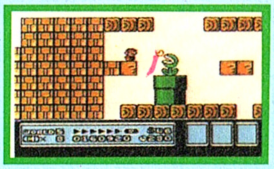
WORLD5-砦②



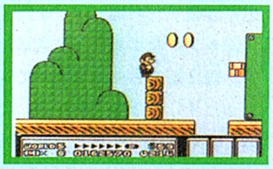
◀足場が狭いから気をつけて！

土管に入って、地下コースを探険しよう！

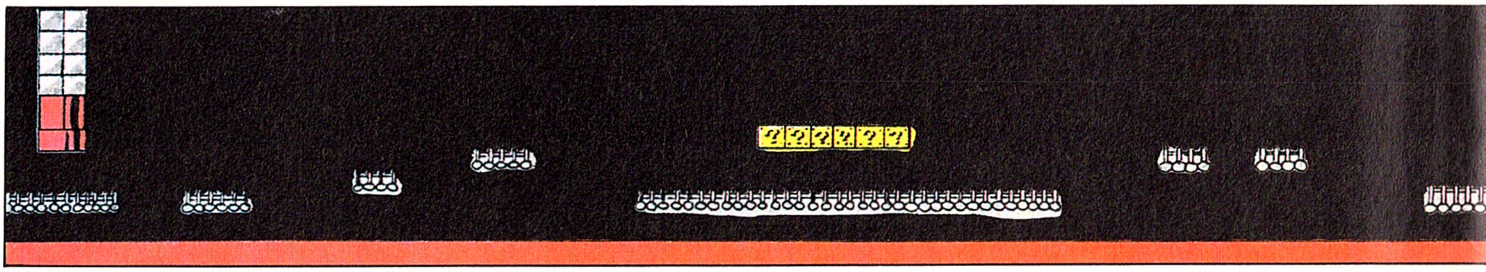
パックンフラワーのいる土管。そこに入ると、なんと広大な別コースにやってくるんだ。そこには、連続スターや、ハッパ、コインがある。行ってみよう！



▲この土管に入るんだ！　うりゃ



▲そこは敵は少ないが広い世界



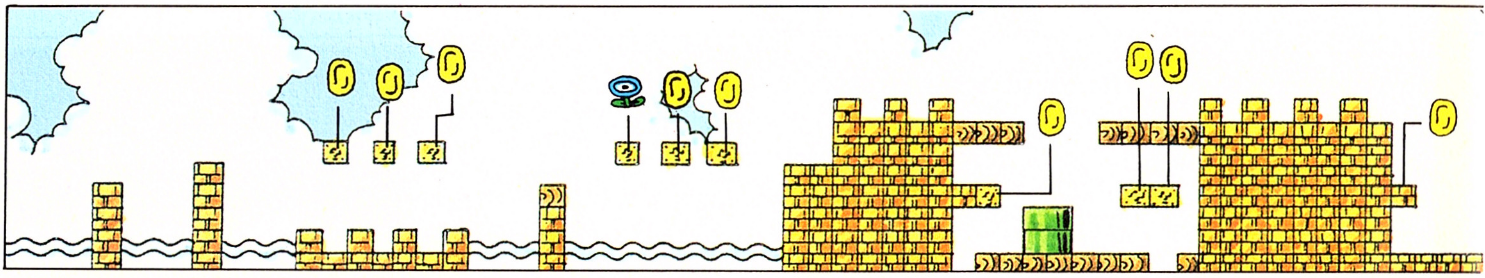
●マグマのなかからバブルがいっぱい飛びだしてくる。天井からもナゼカでてくるヤツがいる。

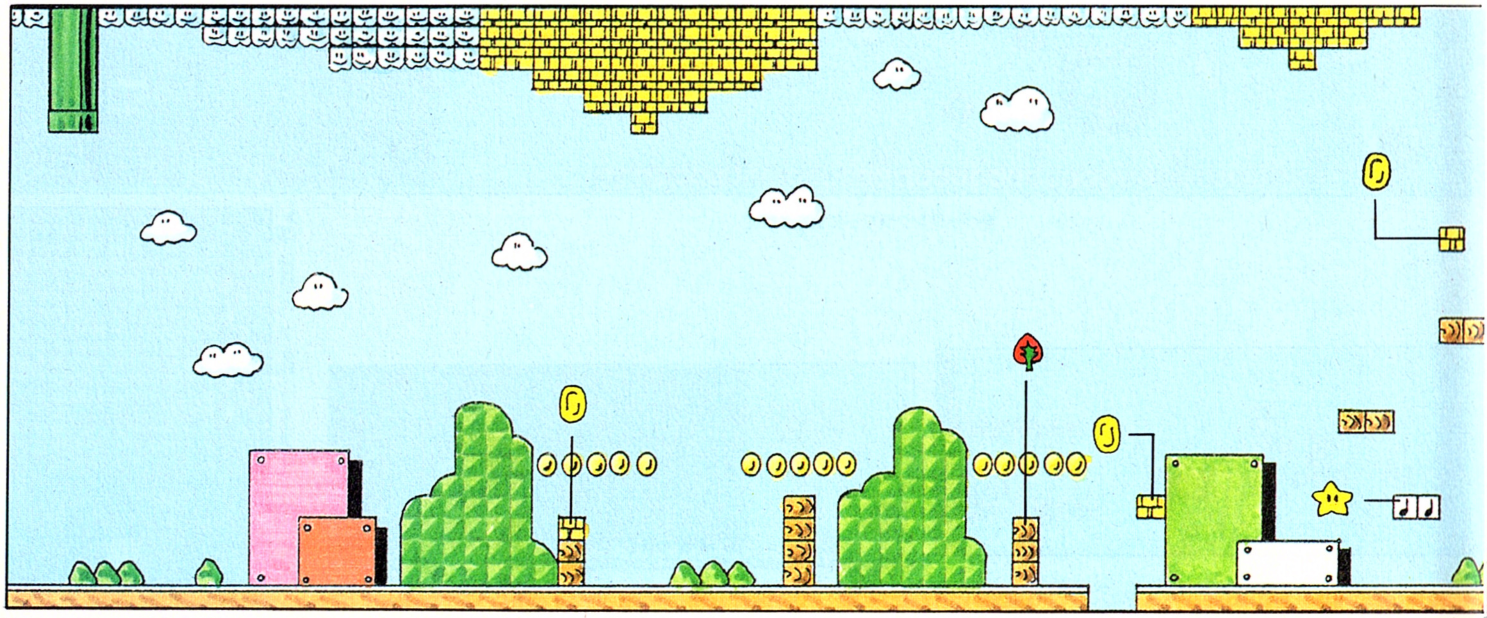
●スターは絶対取って行きたい

WORLD5-7

●雲の上にブロックたくさんのコースだ！

●土管からはパックンフラワーが顔を出す。火の玉を吐くぞ！





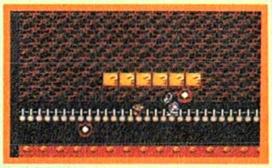
●左上の土管からマリオは落ちてくる！

●上空にはさらに秘密がありそうだ……

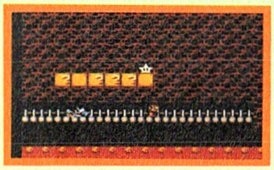
●ブロックを登っていって右上の土管

足を踏みはずしたらマグマに落ちてオダブツよ

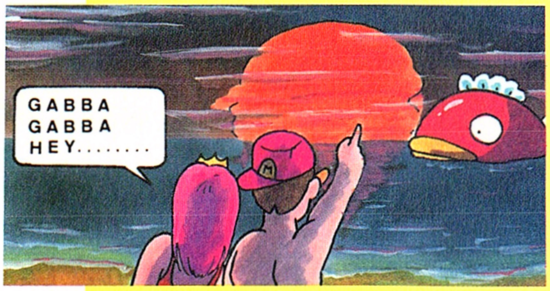
砦(2)コースは、とにかく足場が狭い。だから少し乱暴なキー操作をすると、すぐにマリオはマグマに落ちてしまうよ。上下から攻めたてるバブルも強敵だ。

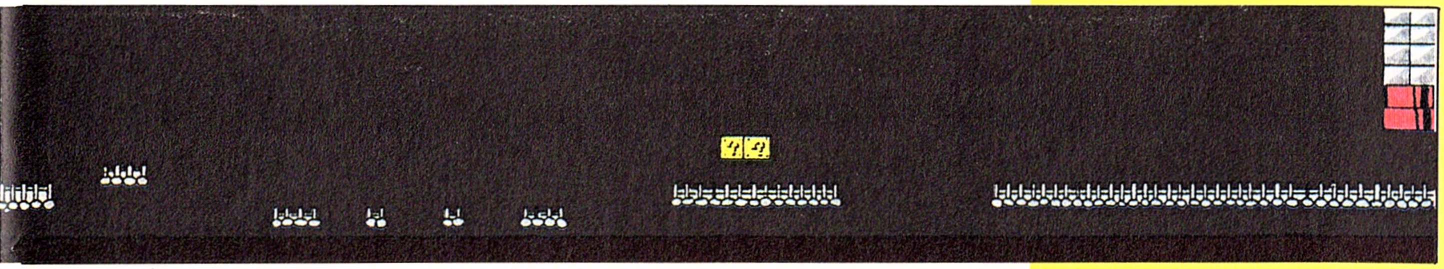


▲スタートからイキナリ難しい！

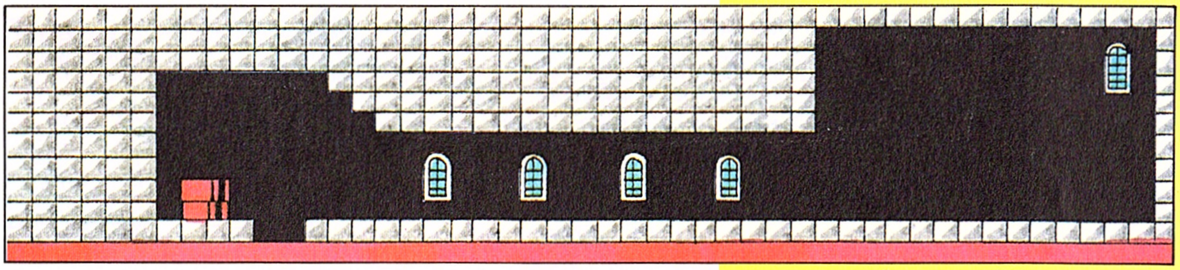


▲こういう場所でのスターは貴重

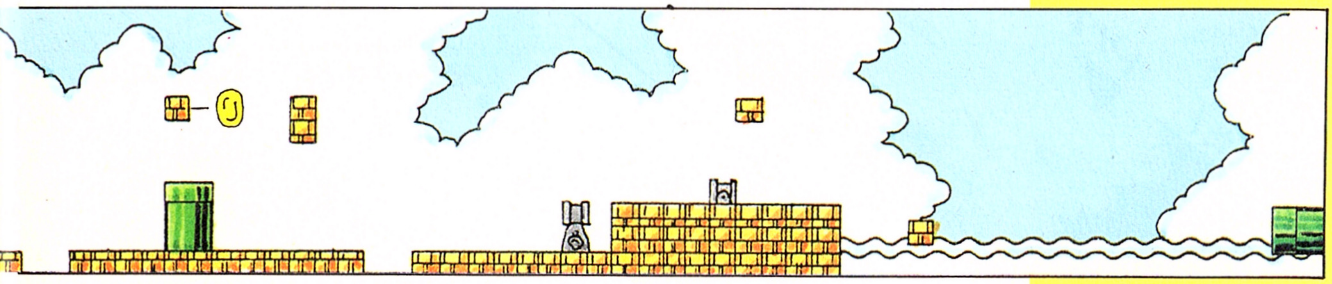


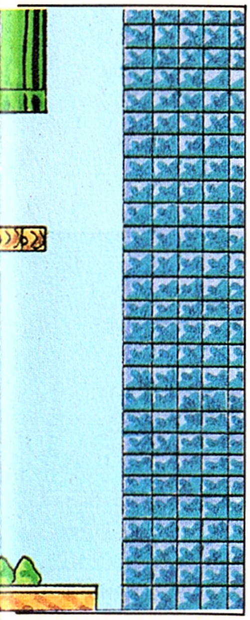


●ハッパも取ろうね

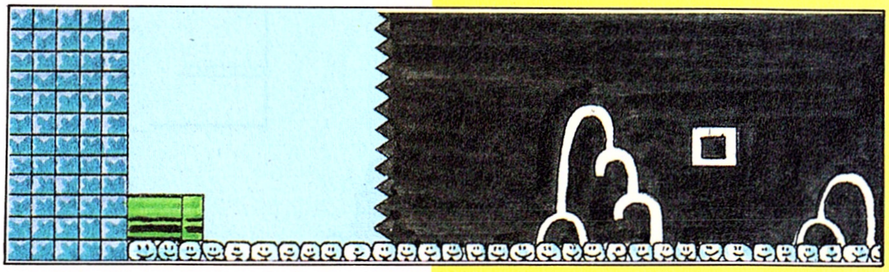


●ブンブンのいる部屋がココだ。3回踏んでやっつけろ！

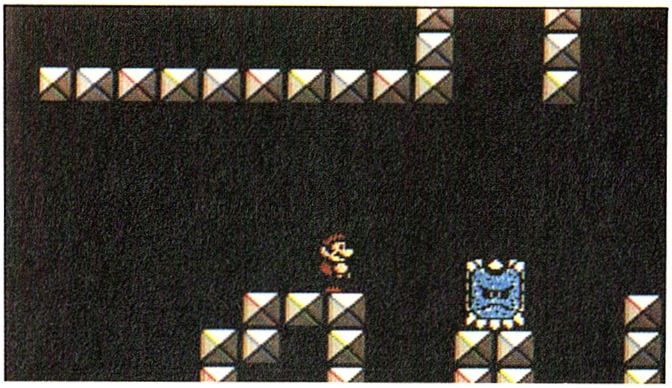




からさようなら

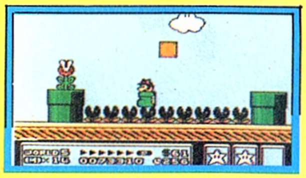


●ゴール！　ジュゲムがパイポを投げてくる。パイポは地面に着くとトゲゾーになるぞ！



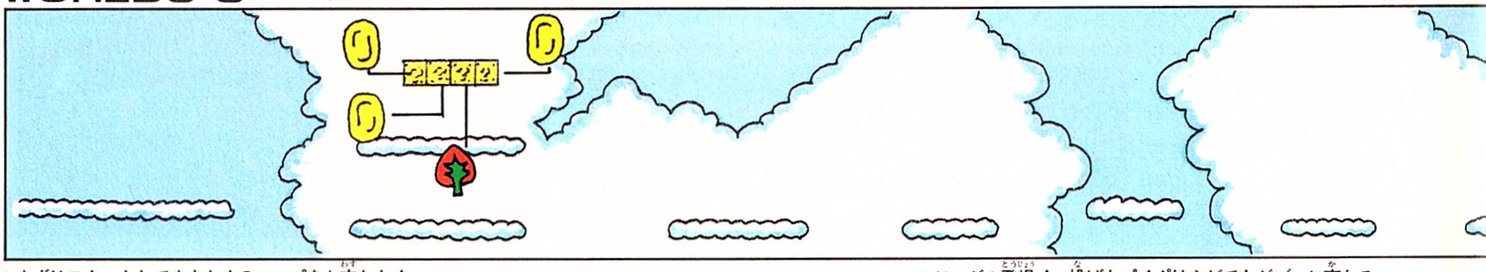
靴をはけるのは5ワールドだけ

クリボーのクツは、はくとどんな敵キャラクターでも踏めてしまう便利なクツ。でもコレ、実は5ワールドの3でしか手に入らないんだ。しかもいつまでもはいていられるワケでもない。3のゴールまでしか使えないんだよね。気持ちがいいから、うう、もっとはきたい。



◀ユニークなアイテムだと思いますゥ

WORLD5-8



●まずはスタートしてまもなくのハッパをお忘れなく

●ジュゲム登場！ 投げたパイポはやがてトゲゾーに変わる……

憎きジュゲムとの戦い、8コース

8コースは、一見雲がタダ連なってるだけのコースのようだが、実は違うのだった。ジュゲム。そうジュゲムがコースのほぼ全域に渡って出現するんだ！

これがもう腹の立つこと！ 怒りが天井をブチ抜くほどだ。マリオのジャンプが届かないところに飛んでる上、好き放題にパイポを投げまくってくる。しかもパイポは地面（ここでは雲だけど）に着くと、踏むことのできないトゲゾーに変化するんだものね。

しかもヤツは退治してもしばらくするとまたどこからともなく飛んでくるので、これまたやっかい！ でも雲が割合高い場所にあるときは踏みやすいから、一度退治して、次に飛んでくるまでに、なるべく先へ進むといいかもしれないよ。

そしてこのジュゲムは、なんとゴール地点までも追ってくる。しかしそのおかげで、実はゴールで1UPのチャンスがある。ジュゲムにパイポを投げさせよう。画面内に5匹の敵キャラクターがいるときに、ゴールのパネルを取ると、敵キャラクターが、点数に変わり5匹目は1UPの表示となるんだ。少し危険なテクニックだけど、成功すると爽快だ！



▲スタート。まずはハッパ取って！

▲ジュゲムが出たーッ！ パイポの嵐だ

▲ノコノコまで登場。も一大変でゴザル

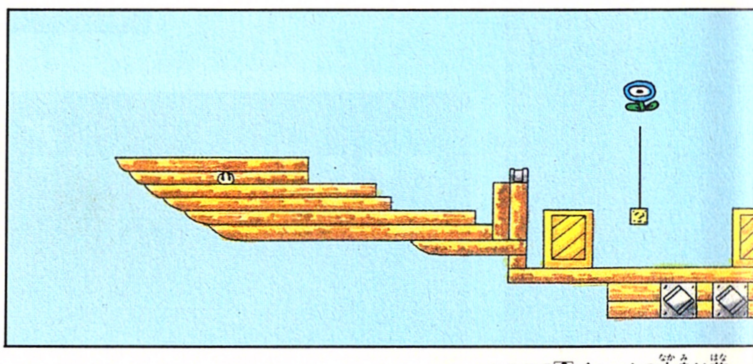
▲高台の雲から、ジャンプで踏みつけろ

▲土管に入れば、ゴールはすぐだ！

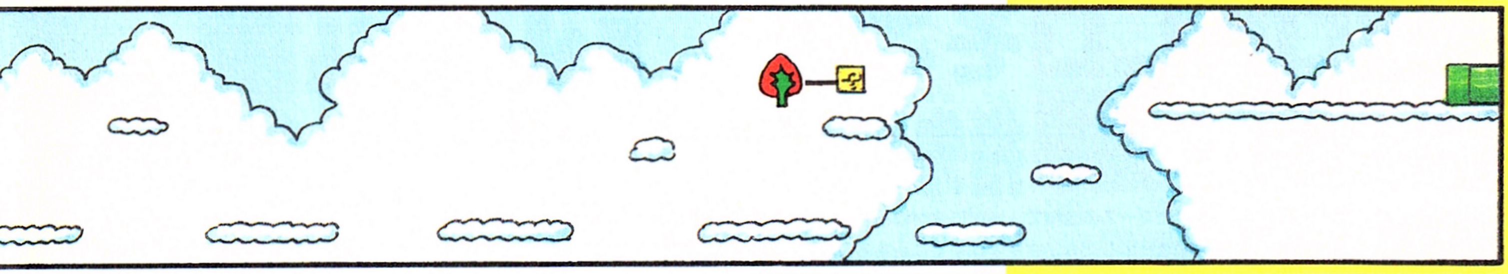
▲ゴール寸前でやられちゃった



WORLD5-船



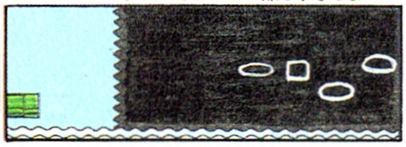
●ここの?ブロックの中身は花。



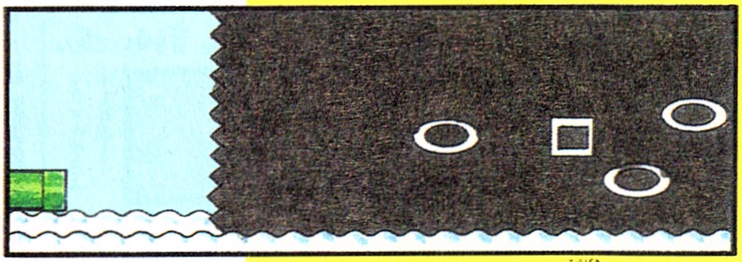
WORLD5-9



◀あれま、なんとななめにスクロールしていくのでした⑨コースは。しかも移動に使うのはリフトだけ。はっきりいって難しすぎるよ

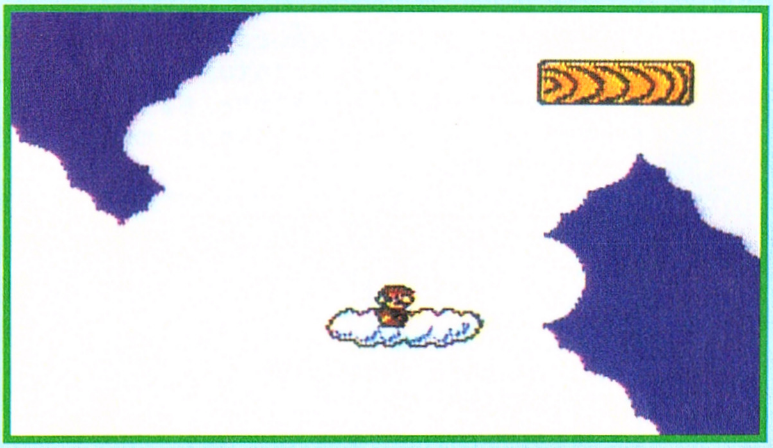


▲ゴールはここ。ごくろーさま



▲ジュゲムのしつこい攻撃にめげずにゴール

リフトを乗り継いで天空へ……

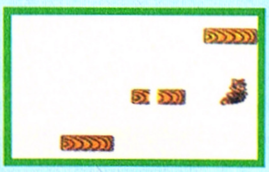


▶リフトはマリオが乗るのを、待ってはくれません。もし乗り遅れたら、あるのは死のみです

⑨コースの最大の特徴は、背景がななめに流れていくところ。そしてココではマリオの移動手段は、流れてくるリフトに乗ることだけなんだ。でも、リフトはマリオをそんなに遠くまで運んでくれるワケじゃない。テンポ良く飛び移っていかないと、スクロールの流れに負けて、すぐやられてしまうからね。

さらにコース後半になると、ボーボー玉が登場する。ボーボー玉は、火の玉を吐きつつ空中を自在に飛び回る敵キャラクターだ。彼の吐く火の玉を避けて進むのは、とても難しい。できるなら、彼が近づいてきたときに、思い切って踏んずけて退治してしまうのが一番いいんだ。

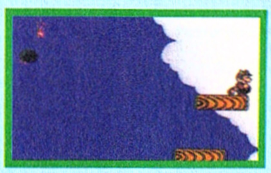
そうして上下左右に移動するリフトを乗り継いで、土管に辿り着ければ、あとはもう少し。ゴール手前にいるジュゲムの攻撃をかわしてクリアーだ。



▲Ⓟウイング使えば楽だけど……



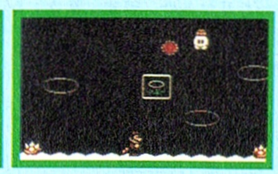
▲まともにやるのは大変よ、うぅ



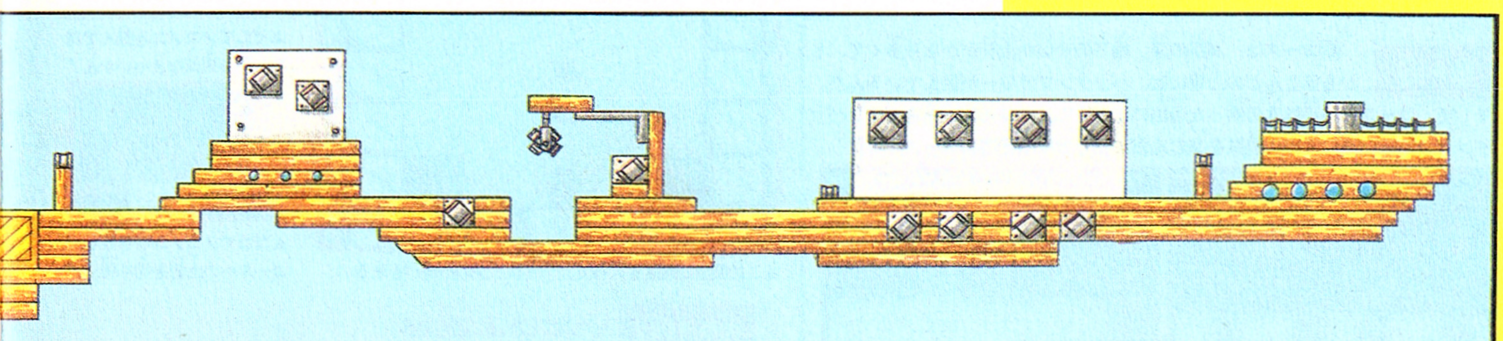
▲コース後半はボーボーも出るよ



▲土管まできたらもう大丈夫だ！



▲ゴールインだ！　ほっと一息



もちろん取りましょう　●砲台の付いてるパネルの上に乗ると、キラーなどの攻撃にもやられず安全です

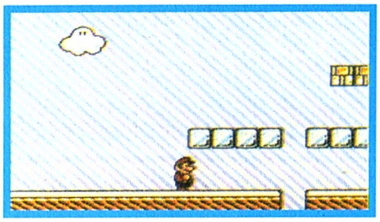
●子クッパのいる部屋への土管。いざ行かん！

WORLD 6 そこは指先も凍りつく「氷の世界」……

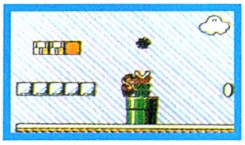
6▶1

6ワールドは、ほぼ全コースの全域で、地面に氷がはっていて、ツルツルすべる。1度走り出したら、マリオはすぐに止まるコトはできないぞ！

そしてこの1コースでは、新キャラクターも続々と登場する。玉を吹いて遊んでいる(?)パックンフラワーは見物だよ！



▲地表に氷がはってるのですべるすべる！



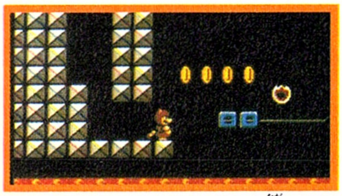
◀タマを吹き上げてるよー！



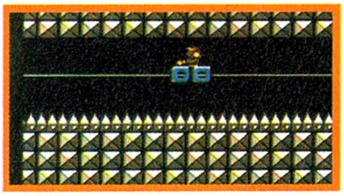
◀さらに歩き回るパックン！

6▶砦

砦のなかに入ると、リフトがポツンとひとつ置いてある。これに乗ると、あれまビックリ！　レールはどこまでも続いていて、マリオはそれに乗って、かなり遠くまで運ばれるぞ！　でも途中下車をすると、マリオが無効になってしまうので、やめようね。



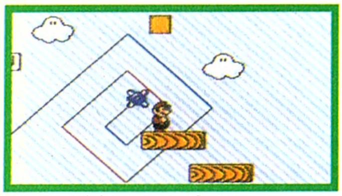
▲リフトがある。レールはかなり長いよ



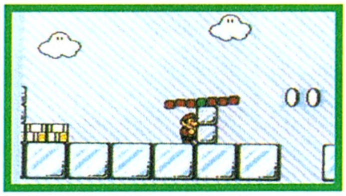
▲降りるコトもジャンプするコトもできない

6▶4

リフトの類いがイッパイあるのが、この4コースだ。そしてそれぞれのリフトに、さまざまな趣向が凝らしてあって、なかなかオモシロイんだよね。たとえば下の写真のような、トグロを巻いたレールをすべっていくリフトや、風車に見立てた回転リフト。さすがサスガの流石！



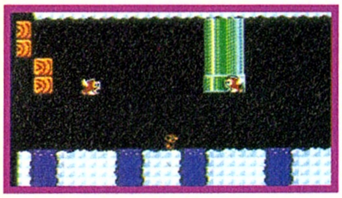
▲うずまき状にレールが伸びてておもしろい



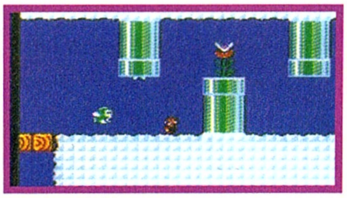
▲風車のように回りまくる回転リフト！

6▶6

6コースは、洞窟の面。地下のせいか土管がかなり多くて、しかもほとんどの土管には、パックンフラワーが住んでいるんだ。そして、コースの後半は水の溜った通路になってて、ヒコヒコと泳ぎつつ、パックンフラワーを避けて狭い通路を進むんだ。難しさは中程度のコースだ。



▲小さな池を飛び魚のように跳ねるプクプク



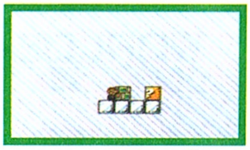
▲そして水中。パックンフラワーがいっぱい

6▶2

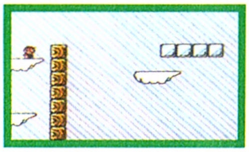
2コースは、強制スクロール面。反射神経のスルドサが試されるところだ。ここでは、今までの強制スクロール面とは、また少し趣が変わって、横方向だけでなく、ななめにもスクロールしたりする変則コースなんだ。その難しさは一級品。気を引きしめて取りかからないといけないよ！



▲雲が流れる。うまく利用して先に進もうね！



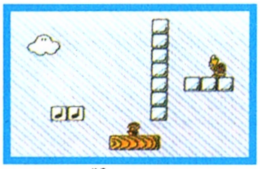
▲アイスブロックを投げて、ブロックを叩きましょう！



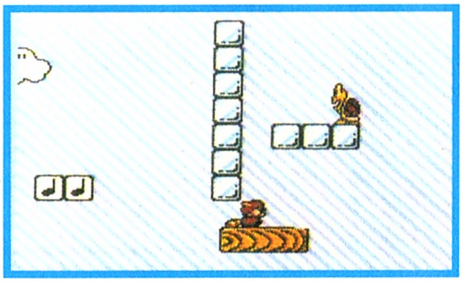
▲右上へ上がっていく場面もある。難しいところです……

6▶3

3コース。ここは狭いところをくぐり抜けるような場所がいくつかある。こういうところでは、小さいマリオだったら、特に考えるコトは何もないね。でも大きいマリオだと、ちょっとタイム。ボケーッと立っていたんでは、頭がつかえて下に落ちてしまうよ。だからしゃがんで通らなくっちゃいけないんだ。



▲こういう狭いところは、チビマリオなら問題なく通れるけど……



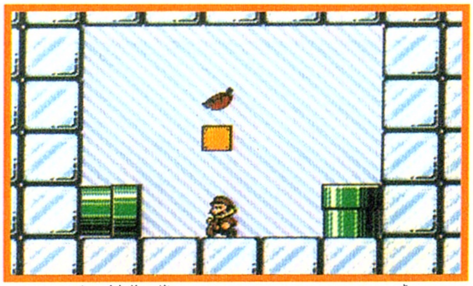
▶大きいマリオだったら、しゃがまないと、落ちて死んじゃうよ！

6▶5

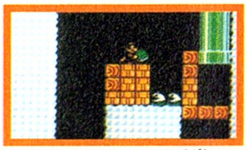
5コースはとっても意地が悪いぞ！　もしかしたら、ゴールが見つからなくて、一生5コースを抜けられないひともいるかもしれない。なーんと、この5コースのゴールはしっぽマリオで、空を飛ばないと行けないんだ。しかも、ノコノコを持って空を飛ぶテクも必要だ。これは難かしい。



▲そしてノコノコを踏んで持ち、空を飛ばなきゃいかん！



▲この部屋に何度も入って、?ブロックのハッパを取る！



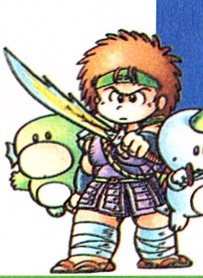
▲ココでノコノコを手放してゴールへの土管を切り開く！

次号予告!! いよいよ次は **ワールド後半の謎と攻略に挑む**

■ナムコ
■発売中
■¥5500
■カセット

ファットバジャーの魔の手から シェルドラドを守るのだ







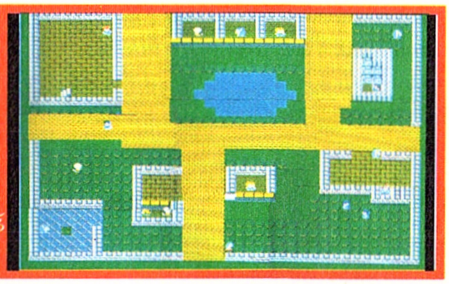
火の貝の少年 コムナール〜トイノンでバブを待つ!

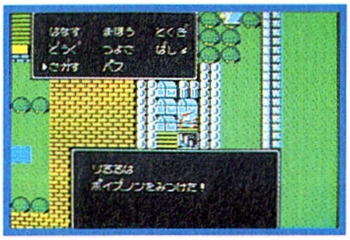


ゲームをスタートするとまず彼からはじまる。それだけに彼が最初に冒険する地方にはさほど難しい謎や地形的な問題はない。ザコ敵をやっつけながら、全員共通の目的であるジプシーのほこらでおばばと会い、神殿で旅のお坊さんと話しをしよう。だが急いではいけない。ある程度レベルアップして、カミダノミンなどの回復アイテムをいくつか持ってから進んでいくように。城に戻らないとセーブできないことを忘れずに。

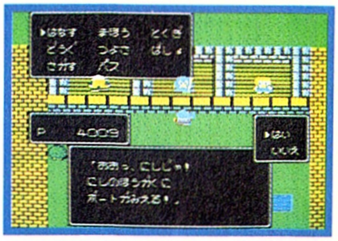
そのあとはトイノンの村へ行き、村長と会おう。そして、他のキャラを待つのだ。

マイヨーの城



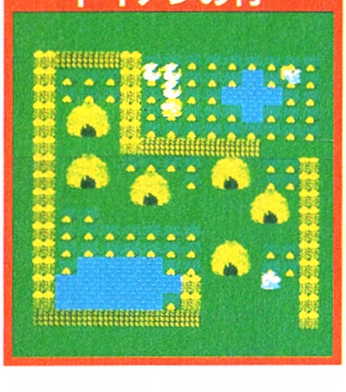


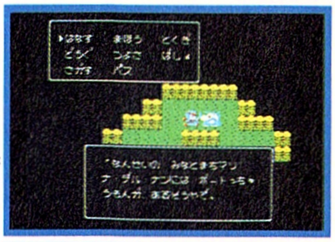
▲気になるマイヨーの城の中の宝箱の中身は、ポイズノンだった。他は?



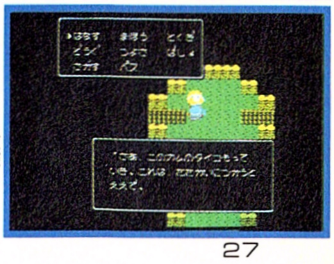
▶と言われてもちょっと困る。この情報はクピクピに役立ててもらおう

トイノンの村





▶トイノンまで来ると、よりはっきりとしたボート情報が得られた



▶トイノンの村長さんから戦闘中に敵を眠らせるカムのタイコをもらったぞ

4人の共通の目的は……

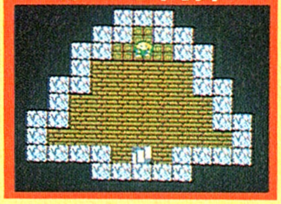
ジプシーのおばばと会い、地図をもらう。その地図の宝を旅のお坊さんに聞く。

旅立ちの時に王様からもらう心の石。これはジプシーのおばばが宝地図と交換してくれるのだ。だがもらっただけでは何の宝だか分からない。神殿にいる旅のお坊さんにどの宝の地図かを教えてもらおう。この時、水筒を持っていないとダメ。これら2つの行動が全員共通の最初の目的となるのだ。

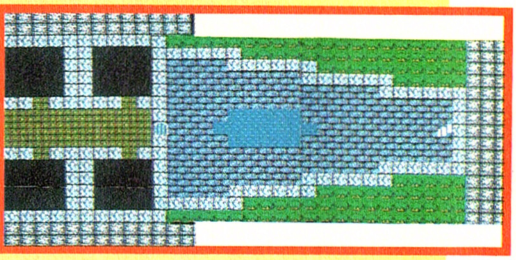


▲おばばのくれた宝の地図。最重要のシロモノなのだ

ほこら内部



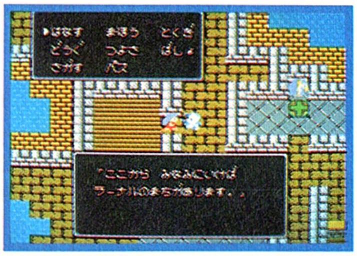
神殿内部



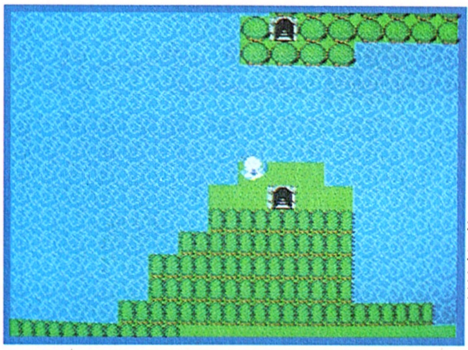
バブ　火の貝の少年目指してひたすら南下！

バブはレハレッタの城からスタートし、火の貝の少年が待っているトイノン方面へ南下していくことになるだろう。だけど、バブの行く手には島と島や大陸間をつなぐ通路が多い。さまざまな罠が待ち受けているので気をつけよう。例えば地下墓地。ここはホネオトコが出現するので、うかつに低いレベルで入るととんでもない目にあわされる。また、チェスの盤面のようなところで敵と1対1の対決を繰り返さなきゃならない罠や、ゴブリンが道の真ん中をふさいでいるところもある。これは酒を持っていれば何てことはないけどとかく通路にご用心なのだ。

進んでいくとポッサラ、ヨーロー、ラーナルなどの町や村がある。しっかりと情報を仕入れていこう。

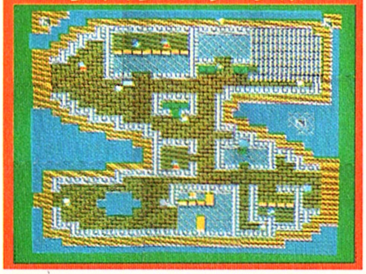


▶ラーナルの町はレハレッタの南にあるらしいが……

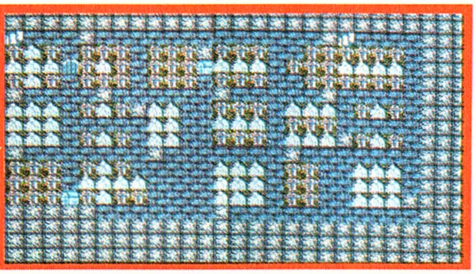


◀大陸と大陸をつなぐ通路。このような場所がいくつもある。すべてに罠が仕掛けられている訳じゃないが、要注意！

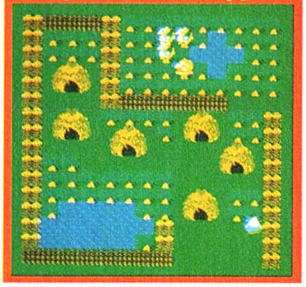
レハレッタの城

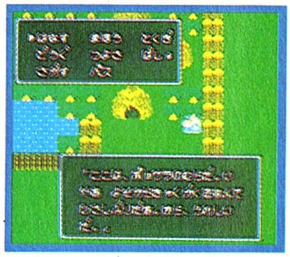


地下墓地



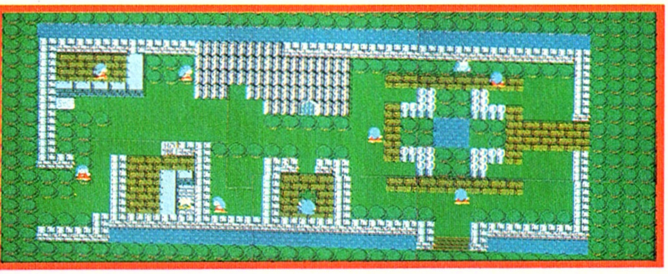
ポッサラの村



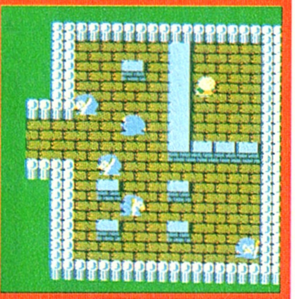


▲地下墓地を抜けるとその西にポッサラがある。手強いだけに、重要な情報が！

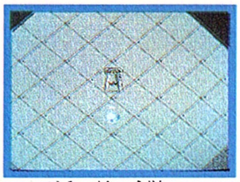
ラーナルの町



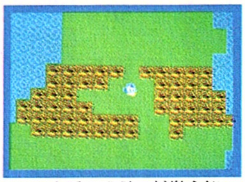
ヨーローの酒場



◀ラーナルの町にいる早口ばあさん。早口初段をくれるんだけど、しつこく会えば…



▲通路の罠で危険なのが、このタイプ。もっとも大きなコマの敵を倒さなきゃね

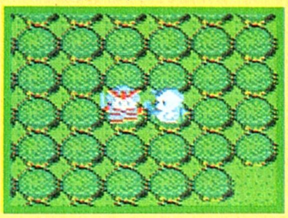


▲黄色い部分は溶岩地帯。間違って足を踏み入れると大ダメージを受けてしまう



合流その1　火の貝の少年＋バブ

バブがひたすら南下していくと、やがて火の貝の少年がいるコムナール～トイノン地方へとやってくる。火の貝の少年がトイノン近くにいれば合流だ。けど、双方のレベルを同じぐらいにしておかないと、あとあとかなりキツくなる。地道にやっていこう！

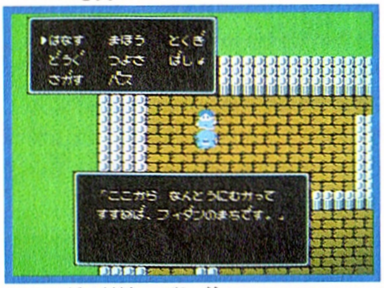


◀合流完了！合体魔法が使えるようになったぞ

ポヨン　バブと同じく南下だ。目指すはクピクピ

ポヨンはシェルドラドの北西部にあるバンデルベルデからスタート。とりあえずの大きな目的はバブと同じように南下し、クピクピとの合流だ。バブのルートほどではないけれど、通路がいくつかあるので注意していこう。1対1の罠や、ゴブリンなどがいるぞ。

さて、バンデルベルデの城を出て、南東の方角へ行くとビアビアの酒場がある。例によっての情報集めと、薬売りの行商おじさんから回復系のアイテムを買っておくようにしよう。



▲城の南東には別の町があるらしい。そのうち行ってみよう

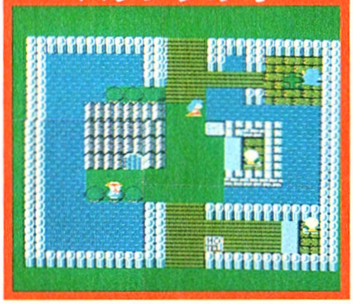


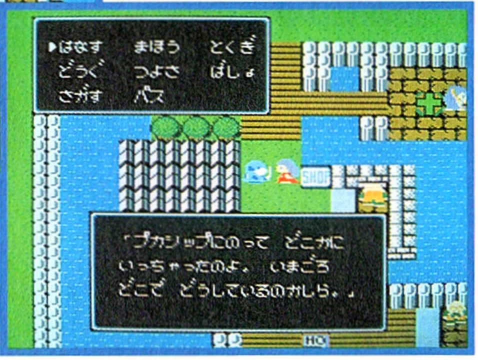
▲つまりはワープゾーンがあるらしいということだけど……。どこへ行けるやら

また、歩き回っているうちにパタンタの町が見つかるだろう。別にどうってことない町（もちろんいくつかの情報は得られる）だが、気になるのは中央にある青い扉。シルバーキーで開けて中に入ると……。思わぬことが起きるかもよ。ここで得られる情報はゼゼペットじいさんとプカシップのこと。プカシップは全員が乗ることのできる船で、中盤戦に欠かせないものなんだけど、その情報が得られるのだ。より具体的なことは、今回紹介できなかった別の町で聞くことができるはずだ。

あとはウロウロして、レベルアップしつつ南下していこう。クピクピのいるヤトマ方面を目指して！

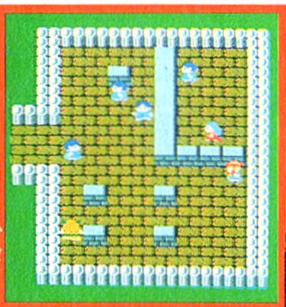
パタンタの町

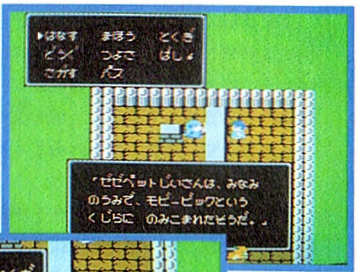




▶ゼゼペットの孫娘、キウイがより詳しい消息を教えてくれる。聞き忘れるな

ビアビアの酒場

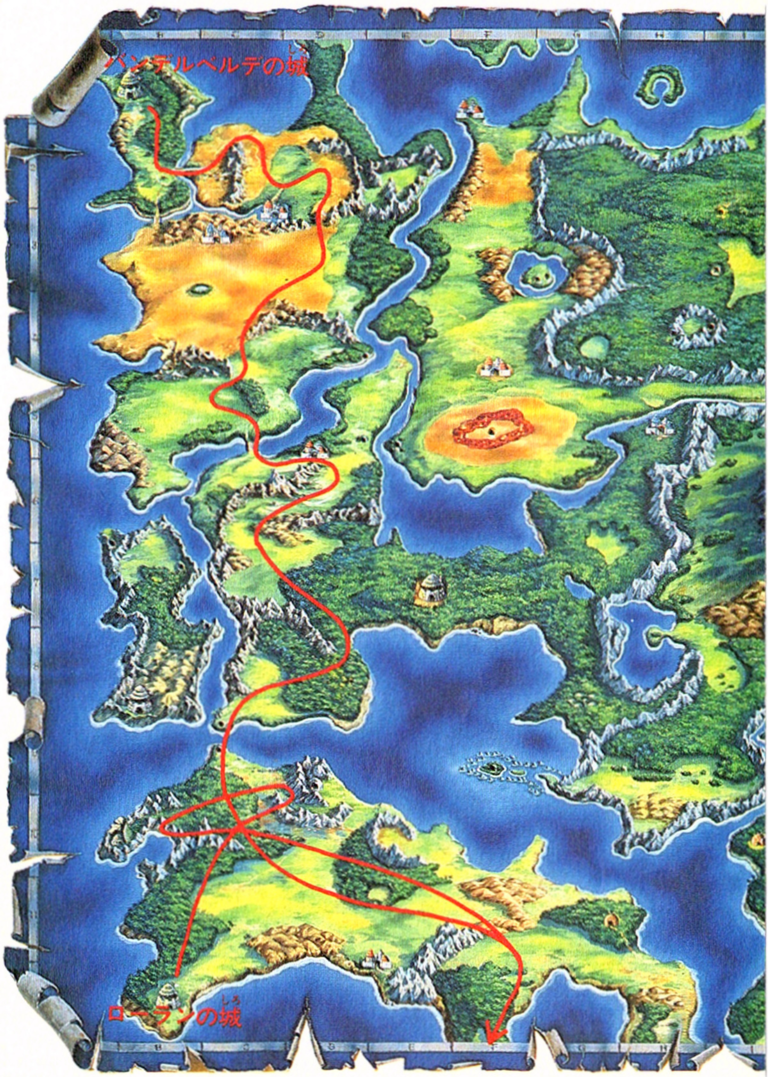




▲ゼゼペットの消息は合流後の重要な目的となるものだけに、しっかりとチェックしておこう



▶なぜか酒場にゴブリンがいる。別に危なくはないけどね。ゴブリンに酒。これは鉄則ね！



合流その2　クピクピ＋ポヨン

ポヨンがいくつかの苦難を乗りこえヤトマ～モアモア方面までやってきたら2匹の合流だ。戦闘もかなり楽になるはず。色んなところへ行ってみよう。

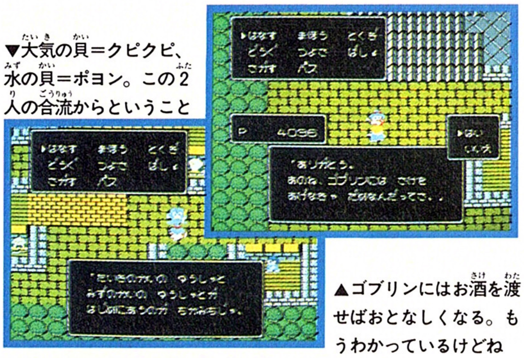
だけど、次の目標はもう一組の合流グループ、火の貝の勇者ナバブとの合流だ。他にも別の手順を踏むことはできるけど、このパターンがもっとも確実。マリナ・デル・ナンでボートを買って、東のトイノン方面を目指そう。


▲これで2＋2のパーティが出来上がったというワケ。あとは全員合流だ

クピクピ 情報いっぱい、整理をしっかりと！

クピクピのスタートはローランから。例によってせっせとレベルアップにはげもう。攻撃力が低いキャラなので、最初のうちは手こずるので、城の回りをうろついて、危なくなったらすぐ戻り、ホテルでHP回復させよう。

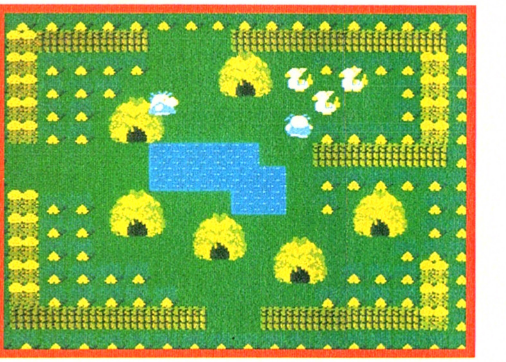
うろうろしているとやがてヤトマの町が見つかる。ローランの東にあるところだ。ここで情報を集めてさらに東へ、と行きたいところだけど、あせっちゃイケナイ。まずはヤトマを拠点にレベルアップを続けよう。東へはクピクピと合流して行ってからでも遅くはない。周りにはちょっと強目の敵も現れるしね……。



▼大気の貝＝クピクピ、水の貝＝ポヨン。この2人の合流からということ

▲ゴブリンにはお酒を渡せばおとなしくなる。もうわかっているけどね

マッサの村





ヤトマの北東部、山脈の向こうにはマッサの村がある。ここにはポッサラでも売っているサンドラットの販売所があるぞ。初期段階での150Pはちと苦しいかも知れないけど、ぜひ買っておこう。また、ここではずいぶん先になって大きな意味を持つ情報がある。チェック忘れずに！

マッサの南には港町、マリナ・デル・ナンがある。港町といってもボートがあるだけだが、ボートがなきゃ全員合流しづらい。2600Pと高いけど、必ず買わなきゃいけないものなのだ。

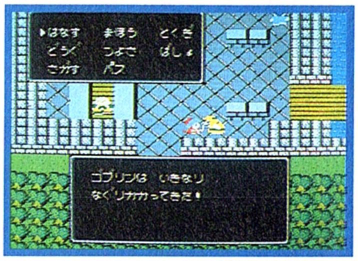
ヤトマの町





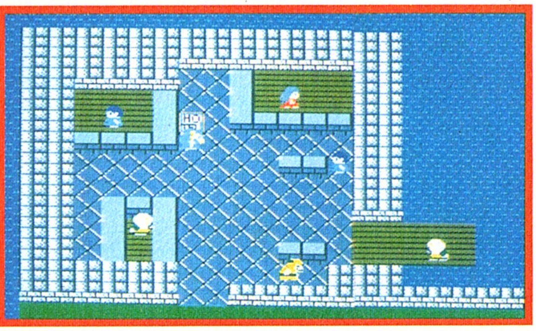
▶焦ってマリナ・デル・ナンへ行こうとするとこの情報の通り痛い目に会わされそうだ

▲ローランの城の近くには別の城があるらしい。探してみよう。どんな情報があるかな



▶マリナ・デル・ナンのゴブリン。かなり強い！ 注意して戦おう

マリナ・デル・ナン



マリナ・デル・ナンでどうやってボートを買うか？ それは町の入口にいるゴブリンに話しかければばいい。いきなりゴブリンと戦闘になるが、なんとか倒す。すると破格の2500Pがもらえるのだ。あと100Pは他の敵を倒して貯めよう。だけど、クピクピ1匹で倒そうなんて考えないこと。ゴブリンは強敵だから、必ず合流してから行くように！



▶体力を回復させながらひたすら攻撃あるのみ。HPは42ぐらい



◀ゴブリンを倒して得た2500Pでボートを買おう。高いと思っていたボートも安く感じる

合流その3 トイノン付近で全員合流

火の貝の少年とバブが合流し、クピクピとポヨンのパーティがボートを手に入れたらいよいよ全員合流は近くなる。ボートでマリナ・デル・ナンの港を出帆し、北へ向かおう。やがて海沿いにトイノンの村、そして近所にいる火の貝の少年とバブが見えてくるはず。

合流すれば前半戦は終わり。次はシェルドラド全域をパーティで駆け巡る冒険へと続くのだ。



▼トイノン近くまでやってきた。少年とバブのパーティがいる。早く合流！

▲全員そろえば心強い。次なる目的へみんなで力を合わせて突き進もう！



4人全員そろったところで中盤戦に突入！



まだまだ先は長い

4人全員そろったところで前半戦は終了。これから先は4人がみんなの力を合わせてなすべきことを順を追って説明していこう。ファットバジャーの城に入るまでの道すじがよりハッキリとするだろう。

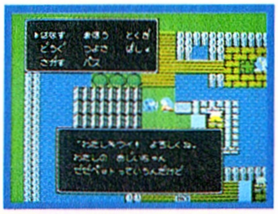
ただし、この記事の中で触れていない町にいくつかの重要な情報が隠されているので、それらの町を探すことも、行程のひとつに含まれていると考えてほしい。あと、得られた情報を整理して認識していないとゴチャゴチャになってしまうのでメモなどのチェックは絶対に必要だ。

プカシップ入手→宝物入手→浮遊城へ→人魚救出→大ボスの城へ！

§プカシップをゼゼペットからもらう

さて、まずはプカシップ入手を第1の目標としよう。さまざまな城、町などで得られた情報をもとに行動するのだ。ただし、この記事内で紹介していない町にプカシップ入手の重要アイテム「くじらのひげ」の情報があるので気をつけるように。このアイテムがなきゃモビービックは出てこない。

くじらのひげともう1つ重要なアイテムを手に入れたらボートで海へ出よう。モビービックを探すのだ。だけど2人しか乗れない。その時点で最も強いキャラで出発しよう。



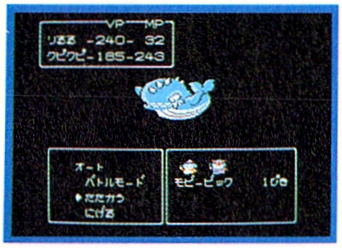
▶情報その1、ゼゼペットはプカシップに乗ってどこかに行ってしまった



▶ラーナルの町にプカシップ入手の重要なアイテムがある

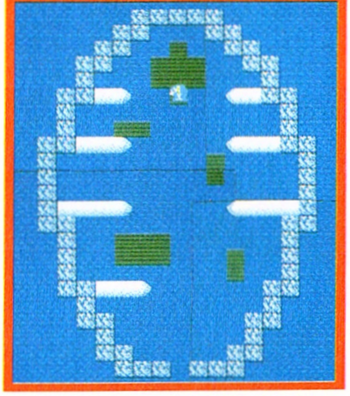


▲それはこの早口初段に関係あること。事実関係は自分で把握してね

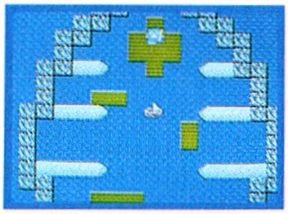


◀モビービックのHPは106前後。かなりキツい敵だ

モビービックの中



海のある1地点でくじらのひげを使うとモビービックが現れる。そして戦闘だ。かなり強いので、レベル、装備ともに低いと勝てないぞ。見事やっつけることができると、今度はモビービックの腹の中に入っていくことになる。奥には老人がポツンとひとり。彼がゼゼペットだ。話しかけてみると……なんとタダではプカシップをくれないではないか。ある町でもらえるアイテムがなきゃダメなのだ。



▶ここはモビービックの腹の中。奥にいる老人がゼゼペットだ

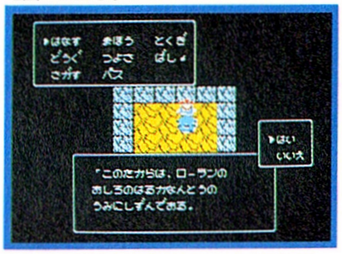


▶しかし、ゼゼペットは訳のわからないことを言い、挑戦してくるのだ

§いちからよんまでの地図に印された宝物を手に入れる

ゼゼペットじいさんからプカシップをもらえば4人そろって海に出ることができる。そうなったら地図に印された宝物を取りに行こう。旅のお坊さんの言っただいたいの場所をチェックしてあれば見つけ出すのはさほど難しくはない。とはいっても気をつけて。焦って全滅、なんてならないように。

▼旅のお坊さんのメッセージはだいたいの地図の位置を示しているのだ



火の貝の少年	クピクピ	ポヨン	バブ
▼	▼	▼	▼
時空リング	天の巻	地の巻	クインソード
浮遊城の跡地で使うと、浮遊城へと昇天する	ヨーダダおばばに渡す巻物。地の巻と合わせて一対	天の巻、地の巻を渡すと光のカギがもらえる	キングソード、パワーハンマーと合わせて愛の剣に

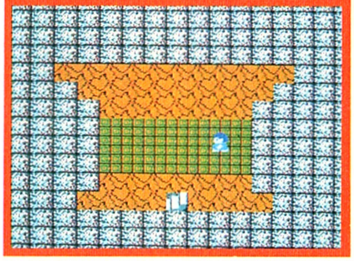
§浮遊城に昇り、キングソードを手に入れる

天の巻、地の巻を手に入れたら、この2巻をヨーダダおばばのところへ持っていこう。浮遊城に昇るための光のカギをくれる。ただし、ヨーダダおばばのところへは日除けの衣がないと行けない。輸送機の残骸のほこらで手に入れることができる。

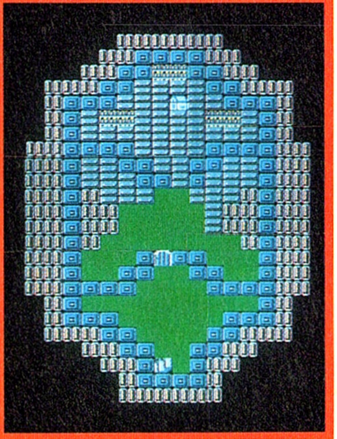
光のカギをもらったら浮遊城の跡地へ。光のカギを使い、跡地に入り、中央の黄色い砂地で時空リングを使うと全員天へと昇っていく……。

浮遊城内にはエスパーが1人いる。彼からキングソードをもらえば完了。地上に降りて、次なる目標へ進んでいこう!

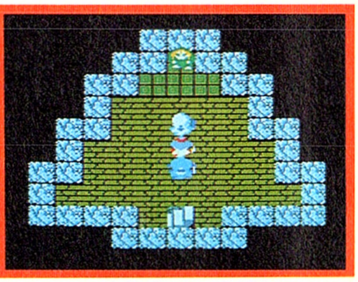
パイロットのほこら

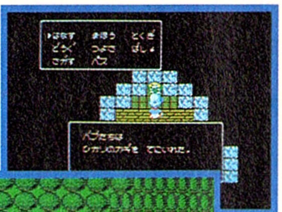


輸送機の残骸

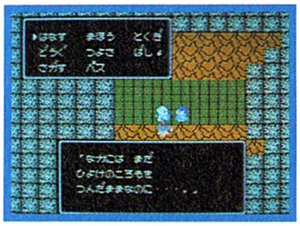


ヨーダダおばば



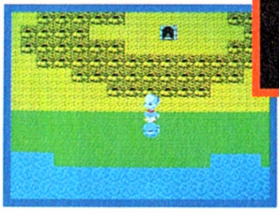


▶ヨーダダおばばから光のカギをもらった。天の巻、地の巻と交換だ



▲この世界に輸送機があったなんて不思議だが、その残骸には……

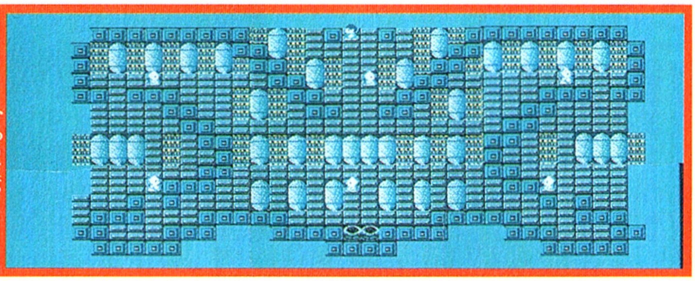
▼輸送機の残骸で見つかった日除けの衣を使えば溶岩地帯でダメージを受けない





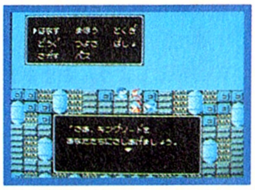
▲浮遊城跡地内の通路にいる老人は、時空リングの使いかたを教えてくれる

浮遊城



▶ここは浮遊城の跡地。光のカギを使えば中に入ることができるはずだ





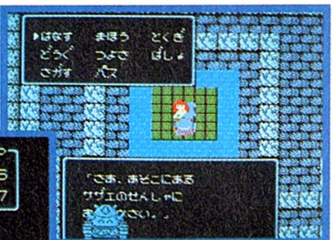
▲浮遊城へ行くとエスパーがキングソードをくれる

§ダゴンに捕われた人魚を助ける

ローチェの城であるアイテムを手に入れておこう。そして人魚のほこらへ。人魚を捕えているダゴンを倒し、あるアイテム(どこかのほこらで手に入るもの)を持っていればサザエの戦車で貝獣仙人が住む隠れ島へたどりつく。そこで付録についている密書の意味がわかるはずだ。

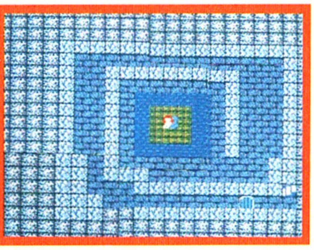
▶人魚を助け出すとサザエの戦車が出現。これに乗れば隠れ島へ

▼人魚を助けようと思ったら、突然ダゴンが出現。手強いぞ

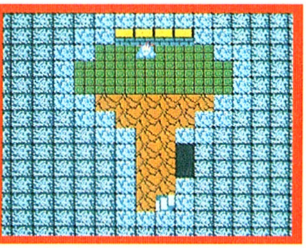




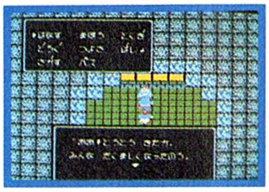
人魚のほこら



仙人のほこら



▶ここが隠れ島。老人の話しを聞き、外へ出よう

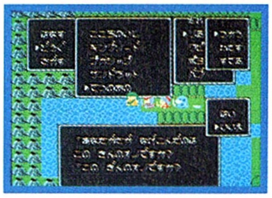


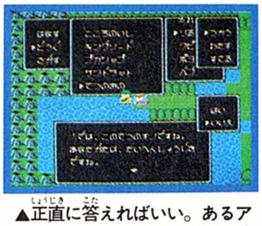
§岬の天女と会い、あるアイテムを入手。そしてファットバジャーの城へ!

隠れ島を出たら岬を探そう。その先端で、ローチェの城で手に入れたアイテムを使うと天女が現れる。天女は質問してくるがウソをついてはいけない。ピンクダゴンに苦しめられるぞ。

真実を言い続けると天女はファットバジャーの城に入るためのアイテムと使い方を教えてくれるのだ!

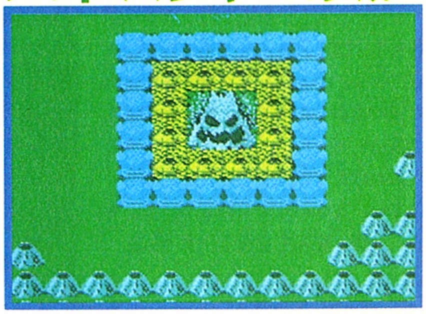
▼この質問には正直に答えよう。ウソつきにはバチが当たるぞ





▲正直に答えればいい。あるアイテムをさずけてくれるのだ

▶天女にもらったアイテムでファットバジャーの城へ。ここからも一苦労だが、進むのみ!



THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE

最新ゲーム徹底紹介

ホット・ゲーム・スキャナー

HOT GAME SCANNER HOT GAME SCA
NNER HOT GAME SCANNER HOT GAM
E SCANNER HOT GAME SCANNER HOT
GAME SCANNER HOT GAME SCANNER
HOT GAME SCANNER HOT GAME SCA
NNER HOT GAME SCANNER HOT GAM
E SCANNER HOT GAME SCANNER HOT
GAME SCANNER HOT GAME SCANNER
HOT GAME SCANNER HOT GAME SCA
NNER HOT GAME SCANNER HOT GAM
E SCANNER HOT GAME SCANNER HOT
GAME SCANNER HOT GAME SCANNER
HOT GAME SCANNER HOT GAME SCA
NNER HOT GAME SCANNER HOT GAM
E SCANNER HOT GAME SCANNER HOT
GAME SCANNER HOT GAME SCANNER



カセット／スクウェア／12月17日発売／¥6500

FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII

もういくつ寝ると、と指折りかぞえるところまで迫ったＦＦII。今回は白魔導師ミンウがパーティーに参加するまでの道のりと、セミテの洞くつの秘密に迫ってみた。このあたりがＦＦII前半の大きなイベントだ！

文／RYO-II

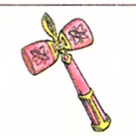
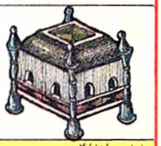
持っていくアイテムはよく考えて買うようにしよう！

武器と防具のほかにも、冒険の旅に出るために必要なアイテムがたくさんある。前作ではポーションと毒消しは必需品だったネ。今回もこのアイテムは必要だけれど、前回ほどではない。だから、99個も買い集めるなんて面倒な作業はしなくていいんだ。逆に今回はそんなに持てないようになっているので、必要な量だけ持っていくことにしなければならない。では、どのくらいが必要なのか？というと、これは実際戦った感触で個数を決めるしかない。魔法をうまく使うことも、こうしたアイテムを少なくする方法ではあるが。

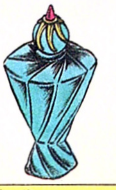
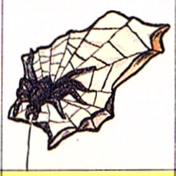
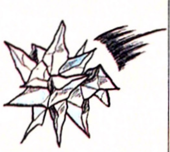
アイテムは通常は町のショップで購入することができる。しかし、このほかにもモンスターと戦って手に入れたり、宝箱を開けて入手することもある。宝箱はダンジョンによく置かれている。そして、このような場合、ショップに売っていないアイテムを手にすることもしばしばで、これが非常に重要だったりすることがある。だから、ダンジョンは最短距離を進んでしまうのではなく、ちょっと回り道をして宝箱の発見につとめよう。

ショップで買えるアイテム

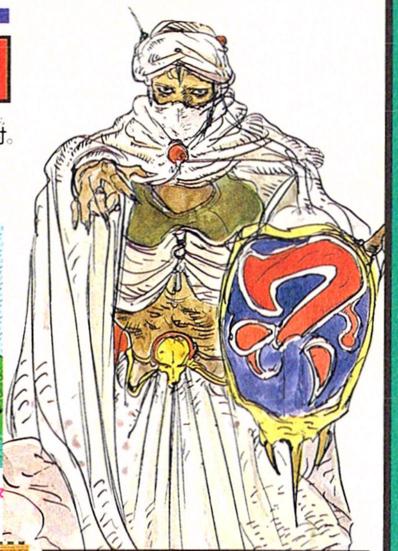
ポーション	ハイポーション	エリクシャー	めぐすり
			
減ってしまったＨＰを回復してくれる。しかし、回復力は少ない。最初のうちはＨＰも少ないので重宝するよ	ポーション同様ＨＰを回復してくれる。回復力が大きいので便利。メンバーに装備させておくのもいいぞ	ＨＰ、ＭＰともに完全に回復してくれるというスグレモノ。使うのがもったいないと思っているうちは買わないことだ	戦闘で敵モンスターの攻撃にあって盲目にされることがある。そんなときに使うのがこの目薬。目が見えるようになるのだ

どくけし	じゅうじか	とんかち	おとめのキッス	きんのはり	フェニックスのお	エーテル	コテージ
							
戦闘中にあびた毒は戦闘が終われば消えるけど、猛毒の場合だと戦闘が終わっても消えないので毒消しを使って治療する	メンバーの体にふりかけられた敵の呪いを払ってくれる。魔法を使うモンスターが多い場合、持っていたほうがいいかも	これは忘れてしまった呪文を思い出すときに使われるアイテムなんだけれど、こんなのでひっぱたいて傷つかないのかね	戦闘中に敵の呪いにかかって姿を蛙に変えられてしまうことがある。そんなときにおとめのキッスすると元の姿に戻れる	戦闘中に敵の呪いで体を石化させられることがある。そのときにこの金の針をぷつっとやると元の体に戻ることができる	フェニックスつまり不死鳥の尾っぽなので、死んでしまったメンバーを生き返らせることができるというスグレモノ	エーテルはＭＰを回復してくれる。とくにダンジョンでの冒険のときは、セーブができないのでぜひ持っていきたい	パーティー全員のＨＰ、ＭＰが完全に回復することができる。スゴイ！でもワールドマップ上だけしか使えない

ショップでは買えないアイテム

ヘルファイヤー	つめたがい	ねむりそう	りゅうさんのビン	すなどけい	くものいと	なんきょくのかぜ	にんにく
							
魔法のファイアと同じように火の玉の威力によって敵にダメージを与えることができる。ＭＰがなくても使用可能	魔法に対して抵抗力があり、白魔法シェルと同様の効果を得ることができる。魔法を使う敵に対して使おう	これは黒魔法スリプルに匹敵するアイテムで、戦闘中にこれを使うと敵の脳に作用して眠らせてしまい攻撃力を奪う	硫酸が入ったビンである。これは敵に投げつければ、黒魔法クラウダと同様に毒素が発生し敵の周囲を包み込む	黒魔法ストップと同様に敵の周囲の時間を止めることができる。こうしておけばダメージを受けることなく倒せる	効用は白魔法のスロウと同じで、蜘蛛の糸を使ってモンスターをがんじがらめにして動きを封じて攻撃回数を減らす	この結晶の中には南極の風が封じ込められていて、ぶつけることで敵を冷気で包み込む。黒魔法ブリザドに匹敵する	バンパイアをはじめとしてアンデッド系に効果がある。にんにくの持つ活力が生命に力を与えるので死者には逆につらい

ミンウが仲間になるまでの道のり



1アルテア

スタートはこの町から。ここには、フィンから逃げてきた王様をはじめ反乱軍のアジトがある。ここでは、キーワードとなる〔のばら〕という言葉はフィンの女王ヒルダから必ず聞き出しておかなければならない。そしてフィンまで行かなければならないので、ポーションをいくつか用意していこう。



▲ここはアジトの中。ハルクたちはヒルダに助けられるがヒラボーが行方不明に



▲ヒルダから聞いた〔のばら〕とはフィンの国の紋章なのだ

2ガテア

アルテアとフィンの間に位置する村。パーティはここの宿屋で回復させて、フィンに関する情報も仕入れよう。



▲ここはガテア。北にフィンがあるがカヌーがないので橋を渡って迂回するんだ

3フィン

ここは占領軍に支配されていて、やたらに声をかけると帝国軍と戦わなければならなくなる。ここでは、ただ1人パブのマスターだけに声をかけよう。

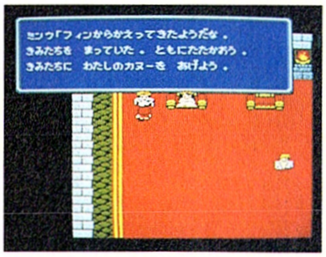


▲フィンにあるパブのマスターはハルクたちを帝国軍と勘違いしている。何か証拠を



4そしてアルテア

フィンでゴードンの兄スコットと会い話をして〔リング〕をもらって帰るとヒルダは戦士として認めてくれミンウがパーティーに加わってくれるんだ。



▲フィンでスコットに会って戻ってくると戦士として認めてくれた



▲どこかにある隠し部屋に戦士が横たわっている。紋章を示し仲間だと知らせよう



▲スコットは自信を失っているゴードンのことをきづかった。もっと自信を持てと



▲スコットに好意を持っていたヒルダはスコットの様子を聞いた、しかし時遅く……



▲そしてヒルダからミンウとともにサラマンドの調査を依頼されたのであった



▲戦士はゴードンの兄スコットだ。フィンの敗因はボーゲン伯爵の裏切りにあった



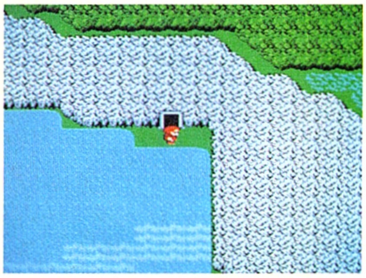
▲しかしまっきいの兄ヒラボーの消息はわからなかった。が、リングをもらった



▲仲間となった白魔導師ミンウはカヌーを持っていた。これで川でも大丈夫なのだ



▲これはミンウのステータス。彼は白魔法のほとんどを使うことができる、心強い!



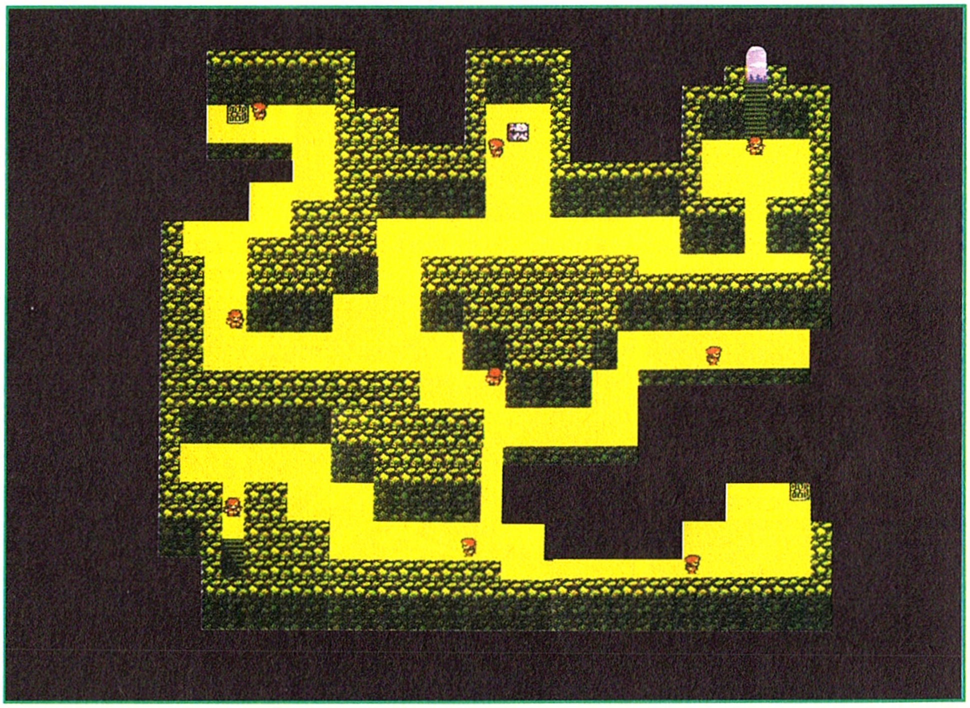
◎セミテ鉱山の秘密！

ミンウを仲間に加えたパーティー行は、ヒルダが必要だといっていた〔ミスリル〕を見つけに旅立った。まず、訪れたのがパルムの町。ここで定期船に乗ってポフトの町へと進んでいく。この町のパブにはシドという船長がいて、飛空船を航行させていた。お金を払えばバフスクでもセミテの滝でもサラマンドへも連れて行ってくれるという。まずは、サラマンドへ行ってみることにしよう。

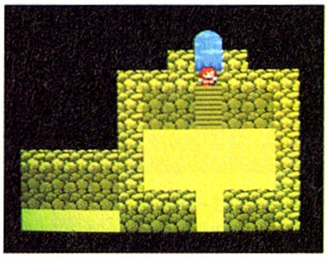
サラマンドで話を聞いてみると、どうもここの男たちがセミテの滝の上の鉱山でミスリルの発掘に駆り出されているようだ。

セミテ鉱山は地下5階に及ぶ地中深い鉱山だ。この中のどこかにサラマンドの男たちがとらえられ、そしてミスリルがあるはずだ。しかし、行く手にはこれまで見たこともないようなモンスターがてぐすね引いて待っている。

B1



▶おそらくここが、FFIIで初めてのダンジョンになるはず。ダンジョン内ではセーブできないから、必ず洞くつの入口でセーブしておくように。ここでは左下の階段へ急ごう。

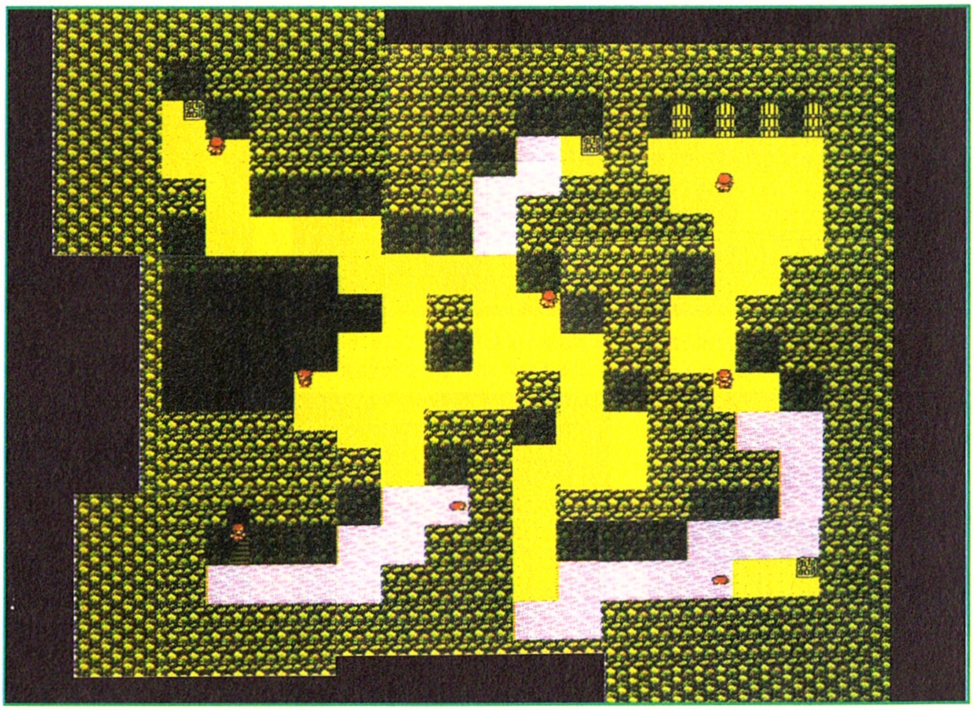


▲ここがセミテ鉱山の入口から入ったところ。向こうに外の景色が見えるね

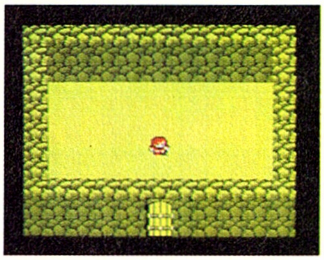


▲火の玉小僧みたいな敵バルーンは時々自爆してメンバーを傷つけるやっかいなヤツ

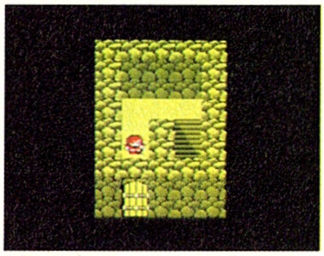
B2



▶B2には宝箱が3つある。どれも使えるものが入っている。右下の宝箱は通り道なので開けられるが、ほかは無理する必要はない。そして、下への通路は4つの扉のどれかの向こう側だ。



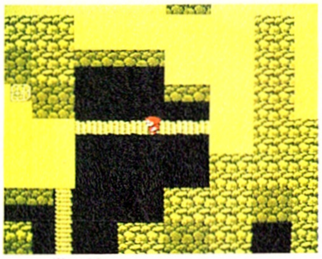
▲扉の向こう側は何もない部屋ということもよくある。そしてモンスターが出現する!?



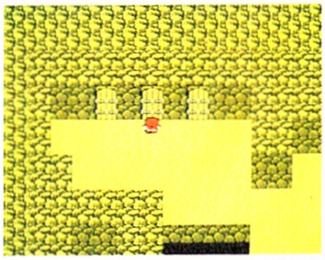
▲ある扉を入ると、B3への階段が出現する。さて、どの扉でしょう？

B3

▼地下3階にもいくつか扉がある。こうした扉の1つを除いて後はその向こうにがらんとした部屋が広がるだけだ。そして、もどろうとするとモンスターが！というパターンが多い。しかし、このフロアのどこかの扉の向こうにサラマンドの男たちがいるぞ。



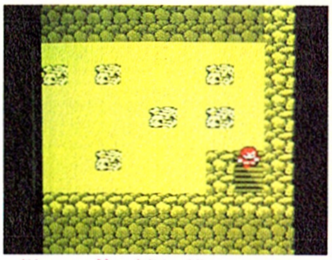
▲この橋は渡るべきか、やめたほうがいいか、落ちることはないから渡ってみよう



▲ここにも扉が3つ。はたしてどの扉の向こうに下への階段があるのか？



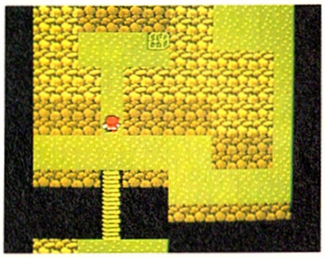
▲扉の向こうにはポールがいた。そしてサラマンドの男たちもいるではないか



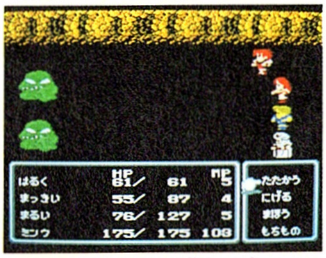
▲男たちが先に地上へ戻って、パーティは右にある階段を下へ降りていく

B4

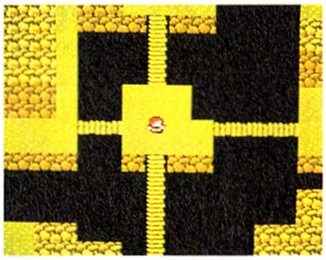
▼このフロアはちょっと入り組んでいて迷いやすい。ここには宝箱が1つあるんだけれど、中身はけっこうたいしたものなのでぜひ開けてお宝を手にしてほしい。そうしたら、後は最下層のB5への階段へ早くたどりつくんだ。



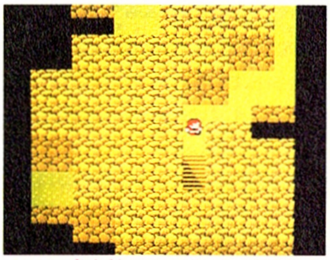
▲この宝箱の中身はなかなかのスグレモノだから、橋を渡って手に入れようね



▲グリーンスライムは通常の武器ではほとんど歯がたたない。何か魔法を!?



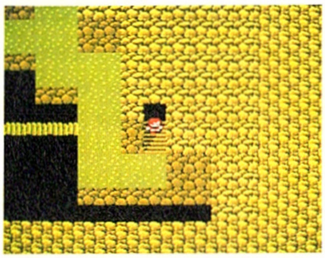
▲このフロアのちょうど中央には上下左右に橋がかかっている。どの橋をわたるか？



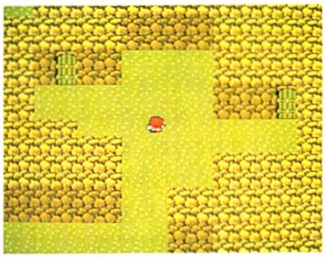
▲ここが最下層B5への階段。この下の階に目指すアイテムが！

B5

▼地下5階のある扉の向こう側にサージェントが宝箱を守っている。その中にこそ目指すアイテムが。それから、ここにはランドタートルというめちゃ強いモンスターがいるからネ。



▲最下層にたどりついた。左の橋を渡るか渡らないかで運命が変わる



▲右と左に扉が1つずつ。さて、このどちらかに目指すものがあるはずだ



▲宝箱の中にはスグレものが入っている。が、箱を開けた後とんでもないことが……

ランドタートル



▲地下5階のランドタートルはむちゃくちゃ強くてまず勝てない。唯一の弱点は冷気だ。ここに来る前に必ずブリザドの魔法を身につけておこう



◀ここそが、苦難の末にたどりつく最下層の目的の場所。しかし、ここには帝国軍の戦士サージェントが立ちはだかっている。はっきりいってこの戦士はなかなか強いです。もし、メンバーがはげしく傷つき、あるいは死んでしまってパーティとしての戦力が極端に劣っている状態だったら、無理しないでいったん引き返したほうがいい。みんな死んでしまってはいままで戦ってきた苦労が水の泡だから。そのためには、ミンウの白魔法テレポを使うのが一番。これで鉱山の入口までジャンプできる。ただし、体力を消耗するのでサラマンドまでたどりつけるように1人は元気な人を残しておこう



▲サージェントと戦闘の前に魔法やポーションで全員のHPを回復させておこう



▲やったぁ！サージェントを倒してミスリルを手にいれたぞ



キング・オブ・キングス

このゲームは、いわゆるファンタジーSLGというものだ。つまり、ユニットがモンスターだったり、魔法が使えたりするわけ。だからといって難しくなってるわけじゃなく、逆に簡単に遊べるSLGとなってるんだよ。

文／タイレル辻

モンスターユニットと魔法とレベルで戦うSLG！



といってもなんだかわからないだろうから、まずはこのSLGの設定から説明いたしましょ。

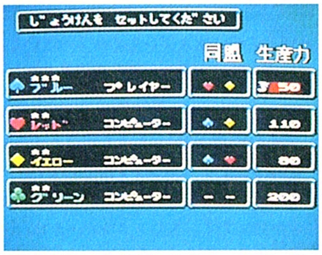
基本的にはウォーSLGの部類に入るんだ。ただ、ユニットがモンスターだったり、魔法を使っていろいろな事をする、という点が違うわけ。その他の点、例えば都市占領は町占領だし、地形効果はウォーSLGと同じだし、首都占領はキングを倒す、というように、ウォーSLGと同じシステムを使っているんだ。だからといっておもしろさが同じようなレベルというわけではない！　このSLGの最大の目玉はなんといってもファンタジーの設定。今までの機械的なユニットとは違い、モンスターの生物的な肉弾戦が楽しめるし、魔法は使えるし、レベルアップ、とくにクラスチェンジがある。それでいて、簡潔な設定になってるので、誰でもプレイできるようになってるのだ。

同盟を組んだり、ハンデを付けたりして、1～4人で遊べるSLGだっ！

そいでは、ゲームの基本システムの説明をしよう。まず、ゲームのモードとして、ルシファーとの戦いと、マルチプレイがある。ルシファーとの戦いでは、4つのシナリオが用意されていて、それを順にクリアしていくという、1人プレイの、入門用に作られたモードなんだ。マルチプレイモードでは8種類のシナリオが用意されていて、どれでも好きなのを選べるようになっている。このモードでは、マップによって最高4人までのプレイが可能だ。しかも、各国同盟を結ぶことができる。同盟を行なうとその国のユニットとは戦闘できなくなる。4国モードで、2人対2人でプレイしてみるのもおもしろいかも。この同盟はゲーム途中で変更できるから、寝返ったり味方につけたりする事もできるわけだ。それから、その国が占領した町から得る収入を変えることもできるんだ。SLGの初心者とやる場合には収入を増やしてあげよう。この応用として、例えば1回制覇した人には収入－10するとか、まわりの人に＋20する、といった事ができるよね。うまい人はうまいなり、そうでない人でもそれなりに遊べるようになっているってわけなんだ。



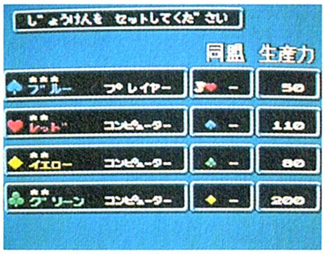
▲マップによって2～4国にわけられている。4国でも2国で遊ぶ事は可能だ



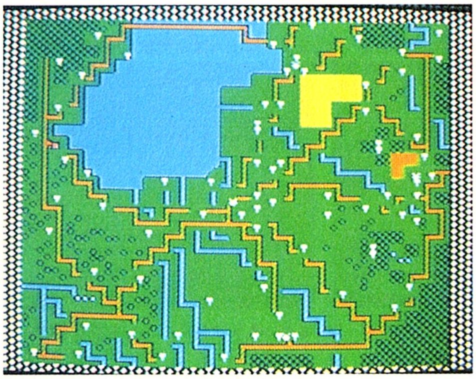
▲同盟関係と生産力を調整すれば強い人とも対等に対戦することができる

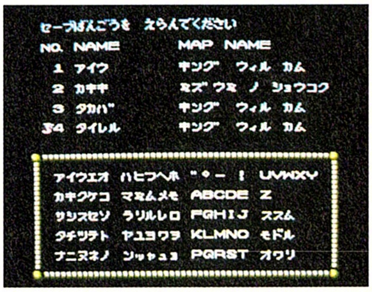


▲この画面はプレイを助けるためのモノ。能力を知りたい時には性能表を見るとかね



▲ゲーム途中に同盟関係や収入を変えることができる


◀マップの名前を選ぶと、フルマップが表示される。ここでこのマップでいいのか決めるのだ。広い場合はどの色の国にするかも重要だぞ



▲セーブはなんと4つもできるようになっている。途中で他のマップをプレイする事もできるわけだ。あまりやらない方がいいけどね

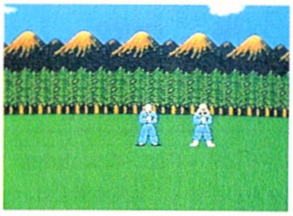


人間・妖精・ドラゴンが雇える

さて、ゲームの設定を終えると、いよいよ戦いとなるわけだが、最初は自分であるキングだけしかいないのだ。所持金1500で兵を雇っていくようになるんだけど、雇える兵は人間族・妖精族・ドラゴン族と3つに分かれてて、それぞれに特徴をもっている。町を占領できるのはファイターだけとか、魔法が使えるのはモンクとソーサラーとかね。マルチプレイモードでは金さえあれば基本の13種はすべて雇える。ルシファーモードではシナリオをクリアしていく度に使える種族が増えるようになっている。その、各ユニットには持ってる食料（つまり燃料)、移動力、所属国、レベル（1～クラウン）が表示されるんだ。そして、雇える上限は32部隊までとなっている。それから、兵を雇えるのはキングだけ、しかも城の中だけとなっているので、よっぽどの事がない限りキングを移動させることはできないんだ。



◀これが苦闘の末に育てたクラウン(9)のハーピーだ



◀クラチェンすればさらに強力な部隊となる

レベルアップ→クラスチェンジ!

ファイター以外の人間族3種類は、レベルが9以上になるとクラスチェンジするようになっている。例えば、ソーサラーがクラウン（9）レベルになって、レベルアップすると、メイジのレベル1になる。さらにレベルアップするとウイザードにクラスチェンジすることができるんだ。クラスチェンジすると、魔法使いの場合は魔法の威力がアップしたり、ナイトなら攻撃力がアップしたりする。このクラスチェンジ部隊は買うことが出来ないので、全滅させないように、大事に育てていくことが大切だ。

魔法は、モンクが食料補給のユンク、モンスターのゴーレム部隊を作り出すレーム、ソーサラーは回りの敵を攻撃するバル、モンスターのスケルトン部隊を作り出すネクロ、この4種類が存在する。クラスチェンジすれば、その魔法の威力があがっていくわけなんだね。クラスチェンジしたばかりのユニットは集中砲火を浴びる可能性があるので全滅しないようにしないと……。



▲ウィザードのクラウンともなると、ほぼ無敵に近い。特にバルの威力は強力だ



◀ソーサラーでは1～3体しか呼び起こせなくても…



◀メイジになれば2～6体を呼び起こすことができる

人間族

ファイター



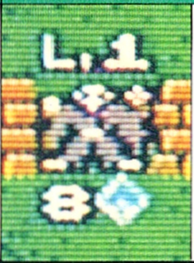
町を占領できる。妖精族、ドラゴン族にはまったく弱いが、クラウンレベルになるとキングに強くなる。金120

ナイト



高速移動ができるがグリフォンとジャイアントに弱い。しかし、クラチェンすれば強くなるぜ! 金1000

モンク



いわゆる僧侶。魔法を2種類使える。魔法使い以外の人間には弱いんだ。これも大事に育てましょ。金640

ソーサラー



魔術師だね。魔法2種使用可。特にクラチェン後の攻撃魔法の威力はすさまじい。人間族に弱いんだ。金800

妖精族

ゴブリン



エルフには強いがハーピーにゃ弱い。丘陵地帯に強い。金160

ハーピー



ゴブリンに強いがエルフに弱い。飛べるので先兵に使用。金200

エルフ



ハーピーに強いがゴブリンに弱い。少々高いかな? 金280

ジャイアント



大きいドラゴンはニガテ。小さい部隊には強いぞ。金560

グリフォン



ナイトにゃ強いがワイバーンには弱い中堅どころ。金880

ドラゴン族

リザードマン



ファイターと妖精族のスモールユニット（ゴブリン・エルフ）には強い。金400

ワイバーン



空を飛ぶものの最強版。ちょっち高いけど、制空権をとるにはこれが一番だ。金2400

サーペント



水竜なので、水場には強いが陸地ではサイテー。地形を良くみて雇おう。金1600

ドラゴン



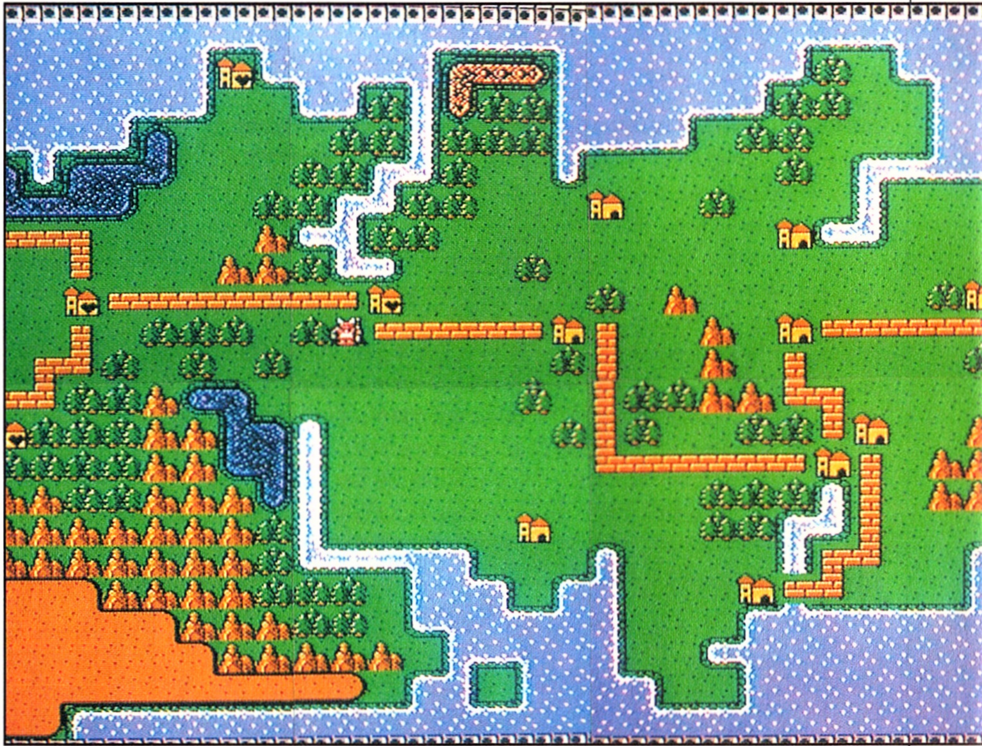
最強に近いんだけど、トロイ。ウィザードあたりには注意をしないとね。金4000

ルシファーとの戦い☆キングウィルカムをプレイしてみよう！

ルシファーモードは、4つの地方からなるアトランティス大陸を舞台に、魔族のルシファーと対決するモードなんだ。プレイヤーは最後の地区フォーモリアを死守して、奪われた3つの地方を取り返さなければならない。シナリオをクリアしていくに従って、雇える種族が増えていくので、戦いのスケールがドンドン大きくなっていく。

というわけで、ＳＬＧを説明するには、実際にプレイしてるところを見せるのが一番なので、ルシファーとの戦いの、最初のシナリオ「キングウィルカム」をプレイして、その流れを見てみることにしましょ。

戦闘の考え方はファミコンウォーズなどのウォーＳＬＧと同じ。まず、前線をどこへおくか考えて、部隊をそこへ急いで派遣する。前線の基準は、町の数がどこで優位になるかということなんだけど、このＳＬＧでは、ある程度の町を占領したら戦い易さで前線を考えたほうがよさそうだ。それは、種族の得手不得手がはっきりとしすぎてるため、と考えてもらいたい。特にこのシナリオで使える妖精のエルフ、ハーピー、ゴブリンは戦力的にジャンケンの法則になってるからね。



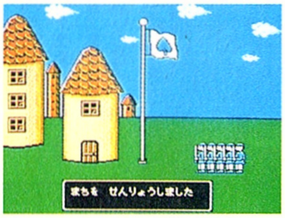
最初はユニットを作ることから…

最初の持ち金は1500。そして、雇える部隊は、人間族ではファイターだけ。妖精族ではゴブリン、ハーピー、エルフ。そう、雇えるのはこの4種類しかないんだ。さすが入門用、といいたいところだけど、これはこれなりに戦いの難しさを痛感させるようになってるんだ。

最初に雇うのはなんといっても町を占領できるファイターだ。5ユニットほどね。そして、ハーピー2部隊を前線に向けて飛ばせる。敵もハーピーを飛ばすだろうから、エルフとゴブリンを1部隊ずつ雇う。残りは使わずにおいておこう。次のターンの始まる前に、町にいる部隊に補給をするからだ。その時にお金がないと十分な補給ができないようになってるんだね。

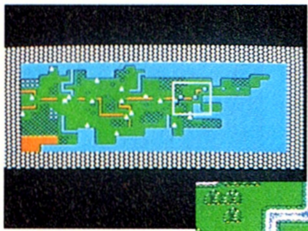


▲最初はファイターから生産する。上は食料、下は残り移動距離



▲ファイターだけが町を占領することができる

戦局はスモールマップとフルマップをよく見ながら把握するようにしなければならない。極端にいえば、基本はスモールマップだと考えた方がいいようだ。



◀フルマップをみれば敵味方の部隊配置状況や、町の分布状況がわかる。前線を作る資料にしよう



▶スモールマップを見れば敵味方の細かい状況がわかる。このマップをメインマップと考えて進めるようにする

勢力範囲(ZOC)と攻撃範囲

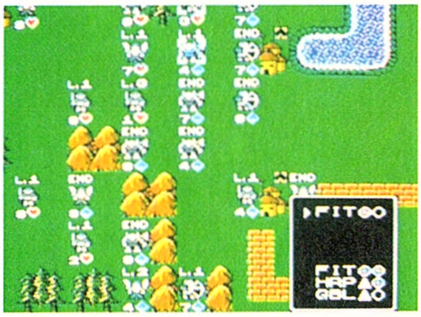
このＳＬＧでは勢力範囲が、ユニットの上下左右に設定されている。この勢力範囲は、敵が自由に通行できない、つまり必ず止まらなければならないのだ。そして、攻撃範囲はナナメも加わるので８方向の敵に攻撃が可能となる。このへんはしっかりと理解しておかないとね。そして、攻撃をしようとすると、その敵との相性が表示される。左が自分で右が敵。◎△ならこちらの方が有利ってわけだ。こりゃ便利だね。



◀カーソルのある位置には、その下のゴブリンか、右のエルフしか移動できない。これがZOCの影響なのだ。なぜいけないかわかるかな？

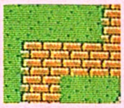
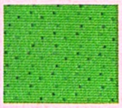
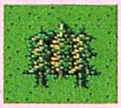
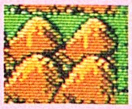
⊙◎○●△▲×

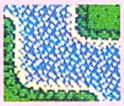
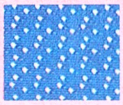
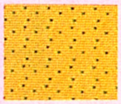
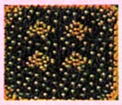
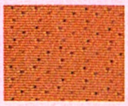
←強い　弱い→

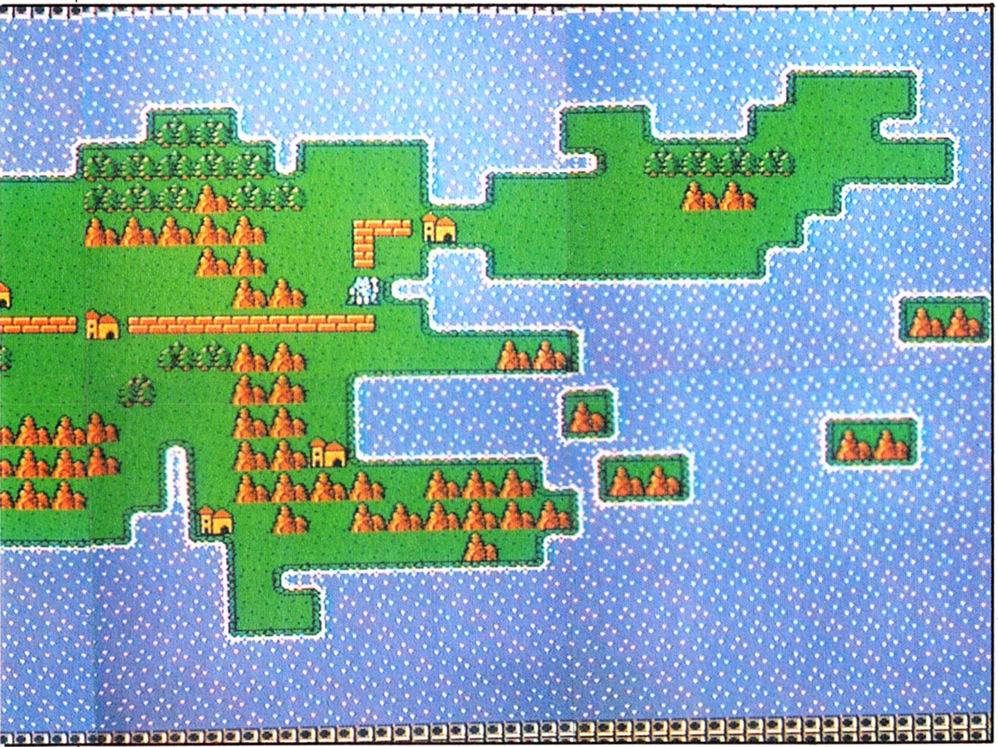


地形効果

このＳＬＧにも、多大な恩恵のある地形効果が存在する。防御力の高い地形もあれば、標的となってしまう地形もあるのが地形効果の恐ろしいところ。その他、毒沼などもあるので注意して進行すべし。カッコ内は防御率。

城(50)	町(30)	道(0)	草原(10)	森(50)	山(50)
 防御率は高いけど数が少ない。	 補給もできるので前線の拠点に。	 移動には向いてるが戦闘はダメ。	 道よりマシってくらいかな。	 エルフの隠れ場に使おう。	 ゴブリンの逃げ場に使う。

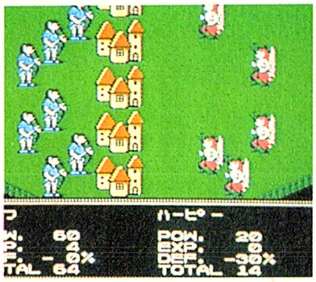
沼(10)	川・浅瀬(0)	海・湖(0)	砂漠(20)	毒の沼(10)	毒の砂漠(20)
 移動力をくうわりに防御率がない。	 ここでの戦闘は自殺行為だぞ。	 サーペントならいざしらず。	 移動力がけっこうくわれるんだ。	 食料や仲間を失うこともあるぞ。	 あまり長居するところじゃないね。



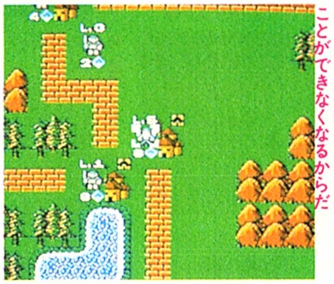
攻撃の時のポイントは？

さあ、とっても楽しい戦闘シーンなんだけど、部隊の数が少ないだけに、得手不得手がはっきりしていて、とっても苦しい。基本的には、部隊のレベルを上げることに専念する事だ。戦って傷ついたら早々に引き上げさせて、補給をさせよう。極端な手を使うなら、この部隊はレベルアップ用、この部隊はそのための捨て石、というように区別する方法もある。逆に、敵のユニットでレベルが4以上になったら、集中的に攻撃して全滅させる必要があるということだ。このＳＬＧで一番悲しいことは、育てた部隊が全滅する事なんだから。

それから、ファイターを育てるのも忘れてはならないこと。通常の戦闘では役立たずだけど、ルシファーにはなぜかしら強いからね。



◀敵を攻撃する場合はなるべく防御率の高い所でおこなうのがよい。特に町の中だと、次に補給も受けられるので絶好の前線基地となるんだ



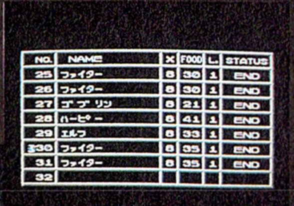
◀傷ついた部隊はすぐに町へ引っ込めて補給をさせるようにしよう。この事をこまめにやらないと、いつまでたってもレベルの高い部隊を持つことができなくなるからだ

▶ その他にも…… ◀

このＳＬＧはなかなか親切にできていて、各部隊の性能表やアタック表、戦況などをゲーム中に見ることができるし、同盟や収入をゲームの途中で変えることができるようになっているんだ それに、メンバー表でメンバーを選択すれば画面がその部隊のいる画面にパッと変わるのも便利でいい ＳＬＧは長い時間プレイするから、こういった事が大切なんだよね それから、フルマップとスモールマップは、部隊の分布を把握するのにとっても役に立つし

それからセーブなんだけど、なんと４つのシナリオをセーブしておくことができるんだ これだけあれば、いつでも好きなときに違うシナリオを楽しめるわけだね

ゲームのポイントだけを紹介したけど、だいたい感じはつかめたかな？ このゲームはＳＬＧ入門講座で取り上げる予定なのでヨロシクねっ！



▶10日もたつ頃には、部隊の数も上限にせまってくる。部隊のバランスを考えて雇わないとね



◀32部隊雇うと、もうそれ以上は雇えなくなる。部隊が１コでも減れば雇えるけどね



▲後半の状況だ。スモールマップで確認しながら進めよう



▲レベルアップさせるために、ここらで待つことにする



▲へたにルシファーと戦うとレベルアップしちゃうからね

カセット／バリエ／12月9日発売／¥5900

F1-HERO S.NAKAJIMA



中嶋悟のF1ヒーロー

実は、前回ワタシ勘違いしてまして、A・セナが個人優勝決定と書いてしまったのね。ほんとはあのあとA・プロストが追いあげてきて、今度の鈴鹿で勝者が決まるそうです。というわけで、F1ヒーローいってみよ〜！

文／S−MAN

これぞレーシングスピリッツ！

日本でも、もうすっかりモータースポーツの恒例イベントになってきつつある、F1グランプリ。そのF1の魅力を、ファミコンであますことなく再現したのが、この「中嶋悟のF1ヒーロー」だ。これには、今までのF1ゲームと確実に一線を画すべく、数々のマニアックな特徴があるんだ。まず、



▶ゲームモードは3種類。まずはウォーミングアップから

実際のF1で使用されているコースを忠実にコピーしたサーキット。年間16戦分すべてが本物だ。勝敗を決めるのにも、いかにもプロっぽいドライバーズポイント制を起用しているしね。そして、なんといっても中嶋選手が自らアドバイスしてくれるコース紹介が、思わずソソってしまうのだ。

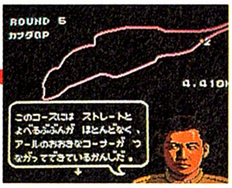
実際に僕らが操るマシンのほうも、クラッチこそないけれど、レッキとした4速シフトつきなんだ。マシンの挙動、シフトワーク、ブレーキング、ハンドリング。どれをとっても、決してマヤカシではない。本当のレーシングスピリッツを、思う存分味わえるぞ！



▲3D画面を上下2つに分割、2人同時プレイが可能。リアル＆エキサイティング！

ウォーミングアップで基本を

各サーキットの特徴をことこまかに覚えるために、中嶋選手直直のアドバイスを受けながら慣習走行できるのが、このウォーミングアップモードだ。サーキットの走り方は、マシンのレベルや種類によって異なるので、まず自分に合ったマシンを設定しよう。マシンはターボ・ノンターボあわせて4種類用意されてるよ。



▲サーキットの各コーナーのポイントを伝授してもらおう

▼じっくりと慣習走行を積んで、本番に備えておこう



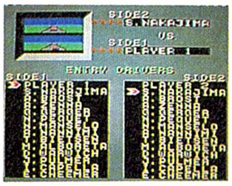
熱き男の闘い、バトルモード

友だち同士でエキサイティングなデッドヒートを競いあったり、またライバルドライバー（世界のトップレーサーたち）の一流の走りに、いつでも好きなときに挑戦できるモードだ。そしてライバルドライバー同士をセレクトすれば、ウォッチモードのかわりにもなるんだ。最高の走りをよ〜く見て研究できるぞっ！



▲マシンは4種類あるんだ。なんとAT車もあるんだぜ！

▼現役バリバリ、世界のトップレーサーたちが集結だっ



これが本番、グランプリモード

コンピュータに指定されたライバルを相手に、年間16戦全戦のシリーズポイントを賭けて争うんだ。ライバルは全部で9人スタンバイしていて、9つのレベルに分かれている。マシンのレベルもそれに合わせて4段階あり、最高グレードは、もちロータスホンダ。そして、中嶋選手が最終にして最大のライバルなのだ！



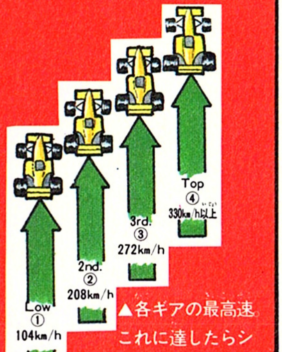
▲予選結果。サーキットを5周して、予選通過順位を決定

▼4位以内に入れば、本選に出場できる。全力を尽くそう



◑ギアと車速の関係

600PS以上もあるモンスターマシンの性能を100％引き出すには、的確なシフトワークがモノをいう。ギアシフトは、車速と密接な関係があるんだ。ギアには、それぞれに合ったスピードのパートがあって、その車速とギアが合わないと思うように走らない。低いギアは加速はいいけどノビがなく、高いギアは高速時のノビがあるという絶対的な特性がある。そ。コーナー直前ではシフトダウンして、エンブレを効かすとこも重要。



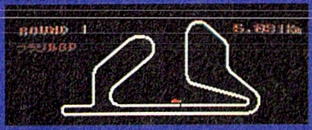
▲各ギアの最高速。これに達したらシフトアップしよう



世界各国のサーキットの特徴を覚えてくれ

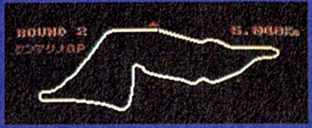
僕も今年でＦ１は２年目になった。世界のサーキットを転戦してきたノウハウを、君たちにも提供してあげよう。

ROUND 1 ブラジルGP



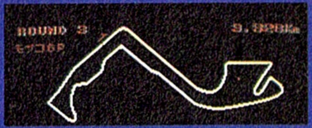
このコースから、グランプリのシーズンが始まるんだ　ここのコースレイアウトは、シンプルなので走りやすいただし、ストレートが多いぶん、確実な減速テクニックが問われるぞ

ROUND 2 サンマリノGP



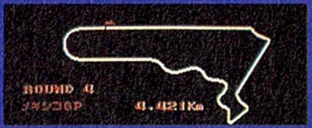
このサーキットは、スピードが上がりやすいが完全なストレートは少なく、いうなれば高速テクニカルコースだ　スタート直後からとばしていけるが、急にきついコーナーが現れるので注意

ROUND 3 モナコGP



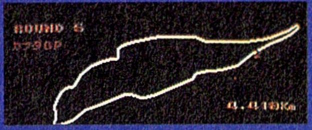
ここが有名なモナコだ　モンテカルロの街の中の一般道をしめきって作ったコースなので、普通のサーキットではみられないような、小さくきついコーナーが散らばる、難しいコースだ

ROUND 4 メキシコGP



このサーキットは、ストレートの部分が多いため、カギとなるのは中盤の左右に連続したコーナー群だ　そこの走り方ひとつで、全体のタイムが大きく変わってくるだろう

ROUND 5 カナダGP



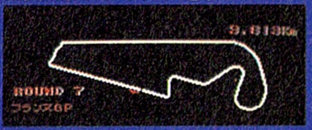
このコースにはストレートがほとんどなく、Ｒの大きなコーナーがつながってできている感じだ　コースのどちら側を走ればよいかを常に把握すれば、おのずと平均速度も上がっていくぞ

ROUND 6 アメリカGP



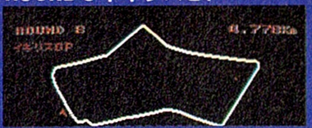
ここはモナコと同じように、一般の道をしめきって作られたコースだが、直線の部分が短いために、スピードはモナコのときよりも出しにくいぞ　２つの直角コーナーの連続に気をつけろ

ROUND 7 フランスGP



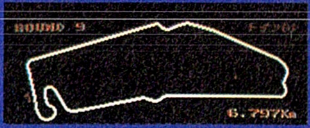
ここは長い直線とゆるやかなカーブが続く、とてもスピードが出やすいコースだ　コーナーからの立ち上がりのシフトアップのタイミングひとつで、最高速に数十キロの違いが出てくるぞ

ROUND 8 イギリスGP



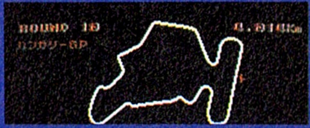
ここのコースレイアウトはとてもシンプルだ　それだけにスピードも出しやすいが、コーナーのＲが小さいので、十分なブレーキングが必要になる　シフトワークの確実さを養っておこう

ROUND 9 ドイツGP



このサーキットは１周の距離が長く、その割にコーナーが少ない　典型的な高速サーキットだ　長いストレートからの、シケインへの進入スピードは、だいたい150km hぐらいがベストだ

ROUND 10 ハンガリーGP



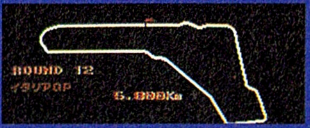
ここのコースは、短い距離にたくさんのコーナーがあるので、気を抜くヒマのないテクニカルコースといえるだろう　テキハキとしたシフトワークをこなさなければ、タイムは縮まないぞ

ROUND 11 ベルギーGP



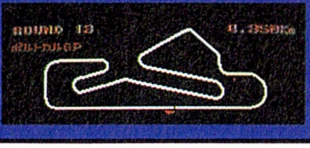
16のサーキットの中で、もっとも距離の長いコースだ　全体的にスピードは出しやすいほうだと思うが、第１コーナーのきついヘアピンには、くれぐれも注意してもらいたい

ROUND 12 イタリアGP



このコースの特徴は、直線とシケインの繰り返しだ　減速のタイミングに注意して走るしかない　ストレートからの急な減速に、ハンドリングが落ちつかないと思うが、慎重にいこう

ROUND 13 ポルトガルGP



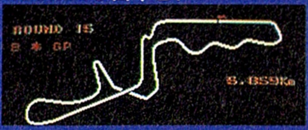
ここのサーキットは、距離こそ短いが直線が多い　コーナーもゆるめなので、かなりスピードは出やすいコースだ　第３コーナーの減速に気をつけておけば、割とスムースに走れる

ROUND 14 スペインGP



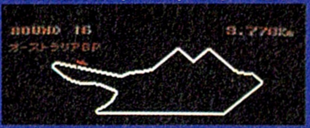
ここはツイスティーなコーナーが多く直線が短い、テクニカルコースだ常にライン取りに気を配り、セオリーどおりのドライビングを意識したほうが速く走れるだろう

ROUND 15 日本GP



Ｆ１のサーキットで、唯一立体交差があるところだ　コースレイアウトは、前半がコーナーの多いテクニカルタイプ、後半はシンプルな高速タイプといえる　日本が世界に誇るサーキットだ

ROUND 16 オーストラリアGP



長いＦ１シーズンも、このサーキットで幕を閉じる　コース自体は、中速からやや高速タイプのつくりになっている　後半でスピードがのりやすいので、オーバースピードに注意しよう



燃えろ!! プロサッカー

ジャレコの「燃えろ!!」シリーズに、今度はサッカーが登場だ。しかも、ファミコン初のトラックボール対応ソフトなのだ。指先感覚ならぬ手のひら感覚が、新しいスポーツゲームの世界を切り開けるか！ 注目しようぜ

文／S−MAN

サッカーをリアル路線で見せる！

もうすっかりスポーツゲームの老舗として定着した、ジャレコの「燃えろ!!」シリーズ。そこに、新しい仲間がまた加わったんだ。今度の素材はサッカー。それも、ファミコン初のトラックボール対応ってんだから、タダモノではぬぁい。スポーツで定評のあるシリーズからのデビューだけに、その完成度がすんごく気になるよね。

ゲームモードは割とシンプルになっていて、勝ち抜き戦のワールドカップモード・好みのカードが組めるトーナメントモード（以上通常プレイ）・PK戦ふうのシュートコンペモードの3種類。サッカーのおもしろい部分だけを淘汰した、ツー好みの味付けだ。画面のつくりは、さすがリアル路線の元祖って感じ。ヘタなキャラのデフォルメもなく、実物に近い動きとあわせて広いフィールドを本物っぽく見せている。俯瞰で見た眺めもリアリティ満点だ。



▶サッカーを純粋に楽しみたい人のための厳選仕様

トラックボール初登場



現在アーケードゲームのスポーツものは、このトラックボールで操作するゲームが主流になってきつつある。激しくエキサイトするスポーツゲームの場合、ジョイスティックでチマチマとキャラを操作するより、手のひら全部を使って豪快にプレイしたほうがおもしろいもんね。これが✚だったら、もっと興ザメ!? まぁそんなことぁないと思うけど、とりあえずファミコンでもトラックボールで遊べる時代がやってきたぞ。 ホリ電機 12月中旬発売 予価¥3980



WORLD CUP

メインモードは、世界の強豪相手に勝ち抜き戦を争うワールドカップモードだ。参加国は16カ国あって、それを4カ国ずつ仕切って4つのゾーンに区分してあるんだ。この中から1つを選び、勝ち抜いていく。ゾーン内で3試合、ゾーン対抗で3試合、決勝戦1試合、優勝するためには計8試合を戦う。



▲勝敗表は、こんな感じの○×式。パスワードがあるから、気長にプレイできまっせ



◀強〜いアルゼンチンを含む、最強グループなのだ



◀強豪ブラジルが参加しているグループなのだ



◀もうちょっと頑張ってほしい日本が参加のグループ



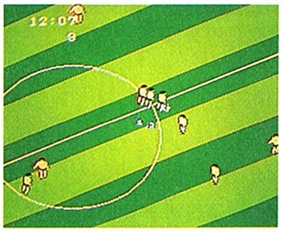
◀西ドイツやポーランドなど、意外と強いグループ

TOURNAMENT

国別対抗ではなく、プロのサッカーチームの中から好みのチームを選んでプレイできる、トーナメントモード。8つのスペシャルチームの中から、自分の気に入ったチームを1つ選び、3試合連続して勝てば優勝だ。カッコいいネーミングのチームが揃ってるよ。



◀プロサッカーなんだから当然プロチームもあるわけ



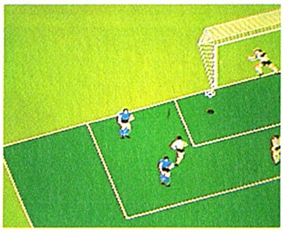
◀もちろん、2人で共同でCPと対戦できるんだ

SHOOT(COMPETITION)

世界最高のポイントゲッター3人を選りすぐって、シュート合戦を競いあうシュートコンペモード。3人の中から1人選んで、CPが守るゴールめがけてシュートをキメるんだ。1回のプレイで5発のシュートが打てるぞ。すばやい動きでディフェンスをかわせ！



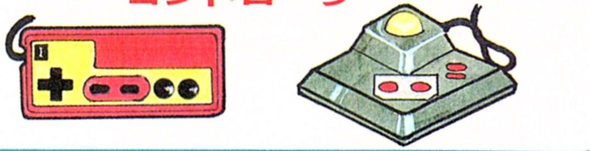
◀みんな超有名人だから、誰が誰だかわかるよね


◀インターセプトされたら、1回分のシュート権を失う

より繊細なコントロールが可能だ

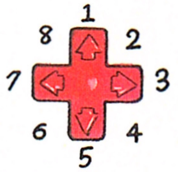
今までのサッカーゲームは、シンプルな操作方法がウリだったけど、これの場合は、より細かい動きを再現するためにちょい複雑。ボールの動きまでも操作可能だ。セミオート機構が効いてるから、初心者もすぐに楽しめるよ。

コントローラー



表①

攻撃時のコントロール(ボールを保持している状態)			
1	1の方向へ移動	1の方向へシュート、ロングパス	1の方向へパス、スルーパス
2	2 〃	2 〃	2 〃
3	3 〃	3 〃	3 〃
4	4 〃	4 〃	4 〃
5	5 〃	5 〃	5 〃
6	6 〃	6 〃	6 〃
7	7 〃	7 〃	7 〃





▲✚の位置指定は、上のイラストのとおりだ。また、俯瞰で見た画面との位置関係は、右のイラストを参考にしてほしい



◀守備時のコントロールは、主にスライディングだ

表②

ボールをシュートまたはロングパスしたときのボールの変化		
1	プレイヤーの移動	足の長いボール1の方向にのびる
2	〃	1の方向にのびながら右に少し曲がる
3	〃	右に曲がる
4	〃	減速しながら右に曲がる
5	〃	減速する
6	〃	減速しながら左に曲がる
7	〃	左へ曲がる
8	〃	1の方向にのびながら左に少し曲がる

表③

守備時のコントロール			
1	1の方向に移動する	1の方向にスライディング	プレイヤーの選択
2	2 〃	2 〃	〃
3	3 〃	3 〃	〃
4	4 〃	4 〃	〃
5	5 〃	5 〃	〃
6	6 〃	6 〃	〃
7	7 〃	7 〃	〃
8	8 〃	8 〃	〃

※各表のコントローラー操作…表①左から、✚のみ・✚Ⓐ・✚+Ⓑ。表②左から、✚のみ・✚+Ⓑ。表③左から、✚のみ・✚+Ⓐ・Ⓑのみ。

キミはトラックボール派？それとも従来派？

試合の流れは、まんま本物のサッカーと同じ。試合時間こそ指定できないけど、ゲーム上で前半15分+ハーフタイムショー+後半15分、実際には前後半で5〜6分の試合時間は、ほどよく楽しめる。

ホイッスルが鳴って試合が始まる。味方にパスをして、一気に走り出そう（パスするまでは、ちゃんとタイマーが止まってスタンバイしてくれてるんだ）。基本的には本体のコントローラーで十分楽しめるんだけど、トラックボールを使えば、よりスピーディな試合運びができるんだ。というのも、本体のコントローラーだと、すぐに敵に追いつかれちゃうんだ。反面、操作性はやっぱり✚のほうがいいような気もするけどこれはなれの問題かな…。

そして、このゲームの第2の特長として、キビキビとしたパスワークがある。キャラが小さくフィールドがデカいというのは、そのへんがキチンとしてるからなんだね。パスキックの操作方法が充実してることからも、想像して納得できるでしょ。それに、キック後のボールの動きが、ある程度コントロールできるところも、新しい試みだ。

見事にシュートが決まると、右の写真のようにリアルなグラフィックで喜びを表現してくれるよ。



HALF TIME SHOW

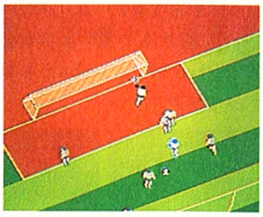
前半15分の試合が終ると、チアガールのハーフタイムショーが見られるんだ。ただちょっと、リアル路線のチアガールって、オバサンぽくって不気味なんだよな。もうちっと期待してたけどね。



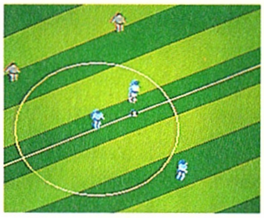


リアルなスコアボード

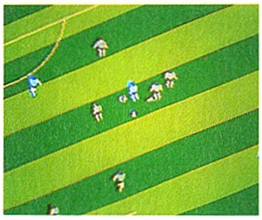
◀観客席もしっかり映し出してくれる、2画面スクロールのスコアボードだ



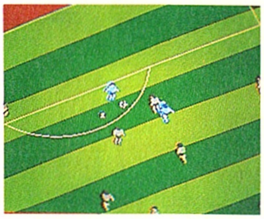
◀狙いを定めてシュート。キーパーのスキをつこう！



◀ホイッスルが鳴って試合開始。さあ、攻め込むぞ！



◀敵をかわして、スピーディにドリブルしていこう



◀Ⓑを押せば、パスが確実に通せる味方にキックする



カセット／ソフエル／12月24日発売／¥5900

MILLION DOLLARS KID

100万ドルキッド～幻の帝王編～

週刊少年マガジンに好評連載されていた「100万$キッド」が、ファミコンでゲーム化されたぞ。それも単なるギャンブルゲームに終っていないんだ。謎解きの要素がふんだんに盛り込まれていて2倍3倍楽しめちゃいそう。

文／ニョクマム古橋

幻の帝王を倒すのが目的ね



「100万$キッド」とは、少年ギャンブラー、二階堂ひろしの戦いの物語。彼は自らの夢のために、自分のもてるかぎりの情熱と魂を賭けて、1％の可能性を求めていった。そして彼と対戦したギャンブラーたちは、そんな彼のことを精一杯の敬意を込めて「100万$キッド」と呼んでいたのだ。

ところが、ドクター・リーとの戦いを最後に、新たな強敵を求めて光の中へと旅だっていった「100万$キッド」二階堂ひろしが、突如無名ギャンブラーとしてくすぶっているキミの前に現れた。彼は世界のギャンブラーの神様「幻の帝王」を捜し出し、倒してほしいと頼み、一枚の航空チケットを差し出した。なにもかもが謎のなか、キミは第一の目的地、あのシンディーの待つラスベガスへと向かうのだった…。

てな感じで始まるこのゲーム、ギャンブルRPGと呼ぶにふさわしい内容だ。ラスベガスから始まる旅の最初の持ち金はたった100$。幻の帝王を捜し出し、対戦するには、人と話し、勝負して情報と資金を集めていかなきゃならない。ストーリーで展開するわけね。

4種のギャンブルを極めてカジノを席巻しちゃおう！

このゲームに出てくるギャンブルはポーカー、ブラックジャック、ルーレット、スロットマシンの4種。どれも一般的になじみ深いものばかりだけど、一応簡単に説明しておこーか。

ポーカーとブラックジャックはトランプを使ったゲーム、ルーレットは回転盤の上に小さいボールを落としてどこに止まるかを賭けるゲーム、スロットマシンは回転する絵柄や数字を合わせるとマシンからコインがドヒャドヒャっていうゲームだ。

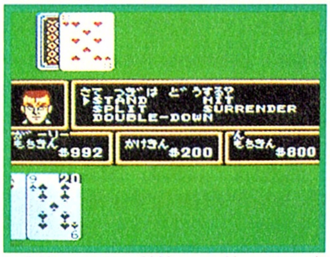
ゲームセレクト時にFREEモードを選べば、この4種のギャンブルを様々なバリエーションの中から楽しめるんだけど、やっぱり面白いのはQUESTモード。4つの都市に点在するカジノを巡り歩いて、人から話を聞き、情報を得ながら勝負していく…これがなっかなか臨場感があって楽しいんだ。なにしろギャンブルに勝つことが、幻の帝王を捜し出し、ひいては倒すという最終目標につながるんだからね。勝って勝って勝ちまくってどんどん増やせ！

▶ポーカー◀



▲ポーカーはドローポーカーとインディアンポーカーの2種類が用意されているぞ

▶ブラックジャック◀



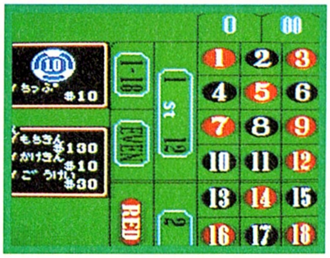
▲自分のカードの総数が21に近いほうが勝ち。ディーラーとの賭け引きの勝負ね





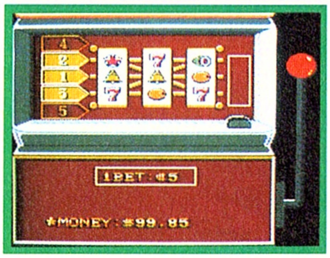
▲最初の街はラスベガス。ネオンの明かりがキレイだなと▶で、ここがラスベガスのカジノの中なのだ。この中を歩き回って情報を集めましょね

▶ルーレット◀



▲世界で最もポピュラーなカジノ・ゲーム。ディーラーの狙い目を早くよまなくちゃね

▶スロットマシン◀



▲カジノのあちこちに置いてある。スリー7を出せばたちまち大金持ちになれるぞ

ラスベガス、日本、モナコ、ニューヨークを巡って腕を磨こう!

ラスベガスから始まるこのギャンブルの冒険は、ほかにも日本、モナコ、ニューヨークを巡ることになるってことは話したよね。ただ、ほかの都市へと旅する渡航費用はロハじゃない。それぞれの都市から都市へ移動するには、2000〜7000＄の費用がかかるんだ。それも、1度移動したらそれぞれの都市の目的を果たせるかっていうとそうじゃない。何回も行ったり来たり、4つの都市をグルグル回んなきゃならないんだ。ま、世の中そんなに甘くないってことだね。でもね、1回目に行ったときには全然相手にしてくれなかったギャンブラーが、2回目、3回目に会ったときには自分を認めて勝負してくれる、なんてシチュエーションは、こりゃ悪くないと思うな。そしてまた、そういう相手ほど重要な情報を持っているから、運良く(実力で!?)勝てればそれだけ幻の帝王に近づけるわけだしね。ま、なにしろこの冒険で待っているのはこうした数々の試練。裏のポーカー選手権、伝説のギャンブラー、ザ・マンの正体、新たな必勝法伝説…そんな数々の謎も解き明かしていかなきゃなんないしね。とはいえ、やっぱり基本はギャンブラーとの勝負。博才が決め手だよ。

ラスベガス ギャンブラー天国ね

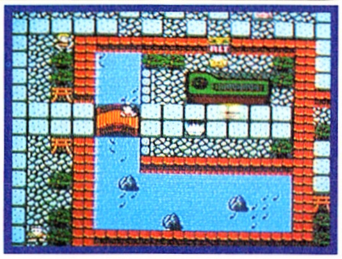




ギャンブルの大冒険はこの地から始まる。まずはここでほかの都市へ移動するための渡航費用、基本的な情報を最初に集めなきゃいけないんだ。ところが、だ。キミは最初100＄しか持っていないわけだから、こりゃけっこう苦労する可能性大なのだ。それも「カジノ・スターダスト」は一流ギャンブラーが集まることで有名なカジノ。パスワードをマメにとりましょね。

日本 闇のカジノに挑戦!!





もちろん知ってるだろうけど、日本はギャンブル(競馬・競輪・競艇なんかはのぞいて)禁止されてるよね。だから、カジノも"闇のカジノ"なのだ。でも、そのわりにはこのカジノ、けっこう広いんだよね。ラスベガスあたりと比べても3倍ぐらいの広さがあるんじゃないかな。その分人も多いから、情報もたくさん集められるし、お金もバシバシ貯められるぞ。

モナコ 裏の選手権が開催





ヨーロッパ貴族や有名人たちが豪遊する大カジノ「カジノ・パレス」がある。マップの広さは日本と同じぐらい。中のつくりはなかなかゴージャスでリッチな雰囲気が漂ってるぞ。ここではどうやら裏のポーカー選手権が開かれるらしいんだけど、参加するにはある条件を満たさなきゃならないんだ。ま、一流ギャンブラーへの登竜門ってところになりそーだね。

ニューヨーク 船上のデスマッチ





世界の富豪が船上でギャンブルパーティーを開いている。船の名は「セントジュノー号」。どうやら、この船のオーナーは"ザ・マン"と呼ばれるギャンブラーの天才みたいなんだ。だけどね、その正体は最初はまったくわからない。数々の勝負に勝って、富と名声を得ていかないと、情報も得られないんだ。それにこっちがビンボー人だと、強敵は相手にしてくれないしね。

話を聞く

人から情報を得たいと思ったら、まずは話しかけてみよう。相手の前に行って、Ⓐボタンを押したあと、"話す"のコマンドにカーソルを合わせて再度Ⓐボタンを押すと情報が聞けるぞ。1度お話した相手でも、ギャンブル勝負に勝ってからだと、今まで教えてくれなかった思わぬ秘密を明かしてくれることもある。だからマメに全員にコンタクトをとりましょね。



◀お話をしてみたい人の前にいってⒶボタンを押そう



▶色いろな情報を聞かせてくれるぞ

勝負する

なにしろギャンブルに勝ってお金を貯めないと、このゲームは始まらない。こちらの申し出を受けてくれたら、迷わず勝負、勝負! そしてもし勝てた場合は忘れずにそのギャンブラーから情報をもらっておくこと。重情報をくれるケースが多いからね。だけどもし負けてオケラになっちゃったら……残念無念のゲームオーバー。だからこそパスワードを取ることが重要なわけね。



◀ちなみにここはブラックジャックがやれるとこ



▶"勝負する"のコマンドで対戦の開始ね

カセット／アイレム／12月16日発売予定／¥6500

THE MURDER CASE IN BLUETRAIN



西村京太郎ミステリー ブルートレイン殺人事件

あのトラベルミステリーの巨匠、西村京太郎の小説がファミコンに。実在するブルートレインを題材に長編ミステリーAVGの登場だ。犯人はブルートレインのトリックを使ったのだが、はたしてそのトリックとは？

文／プロフェッサー来宮＋ジミー内田

本格的推理アドベンチャー

人気小説家、西村京太郎が原作のミステリーAVGだ。さすがミステリーの巨匠だけあってシナリオは上々。主人公は警視庁の敏腕刑事3人である。



▲ブルートレイン内で殺された「井村恭介」の写真。事件はここから始まったのだ

物語は一人の私立探偵が殺害される場面から始まる。AVGでは殺人事件を名探偵が解決するというパターンにはまりがちだけど、このゲームではいきなり探偵の方が殺されてしまう。神宮寺三郎などAVGの世界での名探偵は数々あれど、今回事件を解決に導いてくれるのは警視庁の刑事3人だ。この3人の刑事をうまくあやつって、ゲームをエンドさせるというのが新しい。一見して関係のない2つの事件がある1つの点で重なる時、ある殺人トリックが明るみになる。西村京太郎のゲームシナリオ、仲々の難しさだぞ！



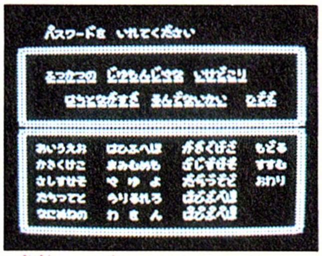
▲ひと息ついていた捜査一課に事件が飛び込んできた。緊張感はTVドラマさながら！

AVG初登場の機能がいくつか……

このゲームにはいくつかの新しい機能（コマンド）が付いていて、どれもゲームの展開にあわせてタイムリーに使えるようにセットされている。どの機能も使い方が難しいとか、コツがいるというわけではないが、ゲームを盛り上げて緊迫感を感じさせてくれる大きな特徴となっている。指紋照合機能を使って捜してきた指紋と犯人の指紋が一致したときの快感はサイコーなのだ。また下には書かなかったけど、このゲームには「呼び出し機能」というのが付いていて、3人の刑事をタイムリーに呼び出すことができる。複雑に入り組んだいくつかの事件に各々の刑事を派遣し、捜査させていく。なんとなく捜査一課のボスになった気分だ。

▼様々なブルートレインがこの東京駅に集まる。まずはここに足を運ばねばならない





▲最近あまり見かけなくなったパスワードを使ってのセーブ。間違えると大変だぞ

メモ機能

従来のAVGでは、ゲームの進行につれて変化していく登場人物の関係を常に正確に把握していくのは、大変な作業だった。自分でいちいち書きとめるのはメンドウだ…というわけで、ついにメモ機能が登場。セーブして次の日にまたやろうとすると、細かい人物関係はすっかり忘れてしまっているなんてことはよくあるよね。こんな時にメモ機能があれば万全だ。証言までメモできるのはありがたい。



◀ワンタッチでこれまでの捜査状況を把握てきてしまうのだ



▶メモを見るのもいいけど、とるのも忘れないように!?

指紋照合機能

これはゲームの進行上、ここぞ!!という時に出てくる必殺コマンドだ。刑事が犯人を探し出し追いつめていく、という臨場感が味わえる（ホント指紋がピッタリ合っちゃった時は感動しちゃうのだ）。怪しいと思われる人物の指紋は必ず取っておこう。ドアのノブなど人の指紋が付きやすいところに注意。「しらべる」コマンドを根気よく使って捜査を進めるのはAVGの基本なのだ。



◀2つの指紋がジリッジリッと重なってゆくのだけど…



▶合致した瞬間のカイカンは言葉では表わられないぜ!!

3人の刑事で捜査を担当するしくみ

ブルートレイン「はやぶさ」の中で殺人が起こった。被害者は井村恭介という東京の私立探偵だ。ゲームはこの井村恭介の調査から始まる。担当するのは、警視庁の敏腕刑事の亀井刑事だ。事件は私立探偵殺人というものだが、その裏にはある汚職事件や他の事件が隠されているらしいのだ。複雑にからみあった複数の事件、捜査は東京、広島、下関と全国にわたる。もう一方の捜査には西本刑事が、さらに上司の十津川警部が指揮をとりながら参加する。


▲「井村恭介」の周辺を調べるのは、亀井刑事だ!!


▲玉川での殺人事件は亀井刑事の同僚・西本刑事が担当



▲二人の部下を使い捜査を進める十津川警部。「ボス」らしくなかなかシブイおっさん!?

政界には怪しい影が! 事件はさらに深刻に

亀井刑事が私立探偵であった井村恭介の周辺を調べたところ、伴内大造という大物の代議士の名前が浮かび上がった。井村は、5年前に広島で起こった汚職事件について伴内を調べていたのである。どうやらその汚職事件の影に伴内がいたらしいのだ。その汚職事件は、伴内の息のかかった中郷という弁護士の活躍でモミ消されているのだ。伴内はいかにも悪徳政治家という感じだし、弁護士の中郷も何となく怪しい。彼らの周辺を徹底的に調べよう。



▲銀座にある高級クラブ。いろいろ情報をもらえるぞ!



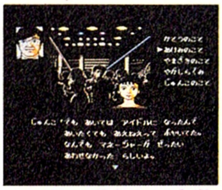
▲新宿にある中郷弁護士事務所。なにかありそうな…



▲東京・永田町にある伴内大造の事務所。伴内の部屋の扉はなかなか開いてくれないぞ

芸能界にも事件が! 人物関係は広がるばかり

私立探偵の井村殺害事件に続いて、一方では別の事件が起こる。加藤というチンピラが東京の玉川の土手で殺害されたのだ。実はこの加藤、アイドル歌手の広森明美と同じ広島出身で、しかもその広森明美と過去に付き合っていたというからオドロキ。この事件の担当は西本刑事だ。加藤の周辺をくまなく調査する。なんとアイドル広森明美のマンションまで行って事情聴集できるのだ(ムフフ)。何と言っても芸能界がらみの事件だけに複雑怪奇だ!


▲加藤武の捜査はこの六本木のディスコがポイントだ


▲明美の所属する芸能事務所。ポスターでいっぱいだ


▲広森明美のコンサートシーンでは「きく」コマンドで歌(!?)まで聞けるのだ!!

2つの事件に関連が…!?

私立探偵の井村恭介殺害事件とチンピラの加藤武殺害事件、一見なんの接点もないように思える。しかし亀井、西本の両刑事が各々捜査を進めていくにつれて、この2つの事件がある意味を持つようになる。後半ではブルートレインのトリックの解読がヤマになるがこの部分は、はっきり言って五重マルだ!


▲過去の事件も絡んでくる…


▲後半、捜査は東京だけでなく全国に散らばるのだ。広島での捜査がカギになるぞ!

警視庁スタッフ


十津川警部
警視庁捜査一課の警部。亀井刑事、西本刑事らの上司であり、今回の捜査を統括している


亀井刑事
警視庁捜査一課の刑事。ゲーム序盤は「井村恭介」が殺された事件を東京で捜査する


西本刑事
捜査一課、亀井刑事の同僚。ゲーム序盤は玉川で殺された「加藤武」の周辺を捜査する


北条刑事
女性の刑事。常に警視庁におり、十津川警部と亀井、西本、両刑事との情報伝達役を務める

汚職事件の黒幕


伴内大造
代議士。過去に広島の市会議員を務めており、その時に土木関係の汚職の疑惑があった


中郷弁護士
伴内大造の大学時代の後輩。広島での伴内の汚職事件の時、証拠隠滅を手伝ったらしい


秘書
東京・永田町にある伴内の事務所にいる秘書。とりたてて重要なことは教えてくれない

アイドル登場


広森明美
今、売り出し中のアイドル歌手。加藤と同じ広島の出身で中学も同じ。加藤とは元恋人同士


岡田
広森明美のマネージャー。あまり捜査に協力的でない。何か重要な事実を隠しているのだろうか?


加藤武
広森明美の元恋人。なんとか明美と会おうとしていたらしいが、いつも岡田に断わられていた

カセット／ハドソン／12月2日発売／¥5800

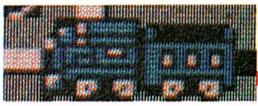
MOMOTAROH DENTETSU



桃太郎電鉄

みなさ〜ん、おひさ!! ところでわし、最近MINIとゆー自動車を買ったのじゃが、こいつが本当によく壊れるのじゃ。ライトにはじまり、ウインカー、ワイパー、メーターと電気関係がブリバリに壊れる。次はどこやら。

文／亀仙人・松っちゃん

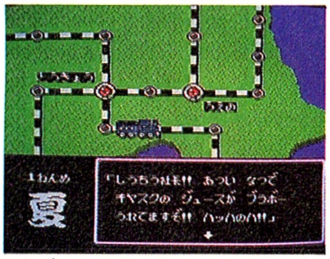


人生楽ありゃ苦もある。サイコロイベント一挙紹介!!

『桃鉄』ではフツーのボードゲームと同じよーにサイコロの目の数が運命を決める！ 電車の進む距離もそーじゃが、ヤッパシ〝イベント〟!! コイツ次第でウハウハ♡になったり、ショボくなったりするわけじゃ。ところで、イベント類はじゃな、大きく分けて3種ある。これを全部知っとくことはムリじゃろー。なんつってもワシさえ今だに初めて見るイベントが出てきたりするんだからのぉ！

まずは、一番種類の多い『鉄道関係のイベント』から紹介しよう。大社長ともなると日本全国に自分の鉄道を持ってるから、いろんなコトが起きる！ 夏の暑さでキヤスク（うぷぷ）のジュースが売れたり、オレンチカードがドンドコ売れたりの〝お得〟がある!! 反面、冬の大雪災害をくらうとちょろく億単位の大損をこくおそれがある。

お次は『物件関係』。手持ちの物件が臨時収入をあげたり、4倍で売れたりと、ケッコーお得なもんが多いぞ!!



最後は『移動関係のイベント』。ヘリコプターや特急電車が他の都市やいつもより遠い所に連れてってくれるやつ。目的地まで急ぐ時にゃラッキー♡じゃ！

▲俗に言う得イベント。手に入れると、ハッピ売れゆきでホクホクできるのがウレシ



▲ウーム、駅の美化とはなかなか芸がこまかい。収益アップのためには仕方ないか！



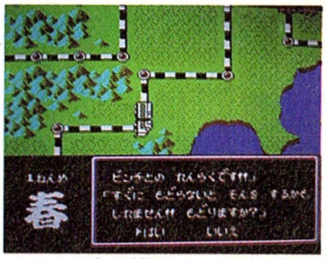
▲前半戦で食うと運転資金が増えて大助り!! 逆に後半だと王座逃がしに……!!



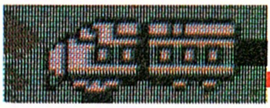
▲あんまりビンボーだと物件がタダでもらえたりする!! 情ないけどうれしいのじゃ



▲出た目の2倍進める特急電車！ 目的地に早くたどりつけるのはおトクじゃのう!!

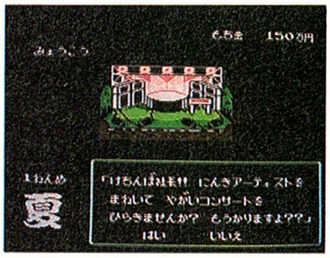


▲もうひと息で目的地!!ってな時に出るとなかなか、ムッとしてしまうヘリコプター



特殊イベントは大きな賭け！ 損か得かは運命しだい!!

上で紹介したイベント以外に、サイコロの出目とゼンゼン関係のないハプニングがちょくちょく起こる！ これ



▲4人ともBGMが違うのが深い。各キャラクターの音楽性がでていて楽しめるっ!!

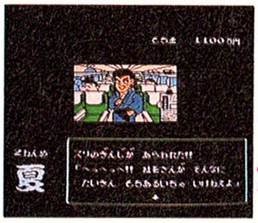
また実に『桃鉄』らしいイベントなのじゃ!! たとえば、全国の主要都市以外の小さな駅で買い物ができる所がある。奈良じゃあ『鹿せんべい屋』があるし、宇治にゃ『茶畑』と、それぞれの地方にあった物産が用意されておるのだ。当然買って損はないぞ！ その ほか、嬬恋や妙高ではコンサートが開ける！ 『あーみん』『こっせつ』『だくろう』『ユーミソ』の4人のうちキャラの高いアーティストが成功する確率も高いよーじゃ!! BGMも凝っとるので急いでⒶボタンを押さんよーに!!

あと、ここだけの話じゃが『桃伝』



▲作者のさくまさんだけあって、通好みのおみやげ(?)が登場してくるのも面白い!!

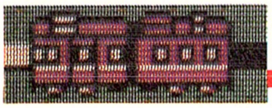
で足を洗ったハズの〝スリの銀次〟が復職したらしい！ 大金を持ち歩く社長のふところを狙って旅をしておるらしい。ミナも気をつけにゃいけんぞ!!



▲出たっ!! スリの銀次!! 一度身についた悪癖。まだ更生していなかったのか



▲憎らしい捨てゼリフを残して銀次は去って行った！ 一億円はチョイタイゼ!!



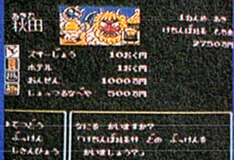
日本全国36主要都市! タイプ別必勝法を徹底分析したぞ!!

前回もチョコッとふれたが、『桃鉄』必勝のヒケツは"買って買って買いまくること!!"ところがこの買い方にもイロイロある。C1～C4のCOMの買い方をジックリ見てほしい! それぞれタイプが違うCOMなので、ビックリするよーな進み方を見せてくれるんじゃ! たとえばC4は"石橋をたたいても渡らないタイプ"で、なかなか買い物をせずにドーンとでっかい物件をたまに買う、とか…… 何? そんなことどーでもいいから早く必勝法を教えろじゃと!? もー教えたじゃろっ? 実は『桃鉄』の必勝テクはCOMプレイヤーが教えてくれるんじゃ!

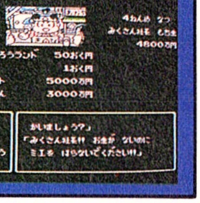
COMの性格は4種類あるが、C1とC2はさして変わらんので3種類と考えよう。Ⓐ手あたり次第衝動買い型、Ⓑ1ジャンル豪華主義型、Ⓒ石橋をたたいて渡れ型の3タイプあるぞ。その中からどれが一番勝ちやすいかを決めるのは、なかなかムズイ!! どのタイプにも欠点があるからのう。ただし、まずは『鉄道』から買う。これが、桃鉄の勝ちパターン、セオリーじゃ!! 収益も大きいし、ボンビーな時でも売り払ったりできんからなっ!!

Ⓐタイプ/手あたり次第に買う!

目的地に向かう途中、主要都市にコマが止まるなりありったけの持ち金でその都市の物件や鉄道を買う。これがⒶタイプ人間! 一度買ったら一文無しになるまで手放せないとゆー"早い者勝ち"のルールなので、一見スグ金持ちになれそう。しかし、目的地まで遠かったりすると、ナカナカまとまった金が入らずにイキナリ売り払うハメになったりする! イザとゆー時に、高い物件や鉄道なんかが買えるぐらいの余力もたくわえておきたいね!!



◀高低両方の価格の物件のある都市がⒶタイプにピッタシ!



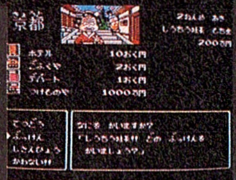
▶見つけるのはそんなに難しいことではない。平均的都市だ

Ⓑタイプ/一点豪華主義でいく!

最後に『○○王』と呼ばれることだけを夢見て、主要都市に着くたびにひとつのジャンルのものだけ買って、他の物件には見向きもしない。これがⒷタイプ。旅の目的地が遠かったり、途中でうまく主要都市に止まらなかったらヒサン! 年4回しか進めないから、思うほど買いあさることはできないのだ。どうしてもとゆー人へのアドバイスとしては、少々遠回りしてでも主要都市にピタリと止まること。毎年の収益でなんとかやっていけるハズ!!



◀1都市1ジャンルしか買えないのはちとつらいものがある



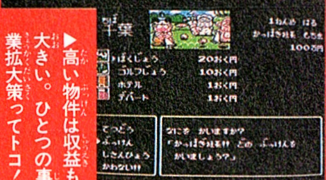
▶都市間の距離が短い関西を行ったり来たりするといいかも

Ⓒタイプ/大物狙いでケチ旅行!

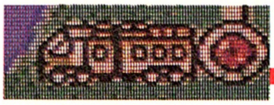
Ⓑタイプより、さらに苦労するタイプかもしれないぞ! 「この先にもっと役に立つ物件があるかも……」なんて考えて買いしぶってしまうⒸタイプは、自然災害や設備投資に持ち金を吸い取られる危険がある! おまけにスリの銀次に目をつけられる可能性も高い! Ⓒタイプの人間の必勝法はただひとつ、"大物買い"だ! 桃太郎ランドを始め、ゴルフ場や野球場など1億円以上のものを買えば収益もアップ、黙ってても金が貯まっちゃうぞ!!



◀東京、名古屋などの大都市には高い物件がそろっている!



▶高い物件は収益も大きい。ひとつの事業拡大策ってトコ!



おめでとう日本一! 輝け○○王の座!!

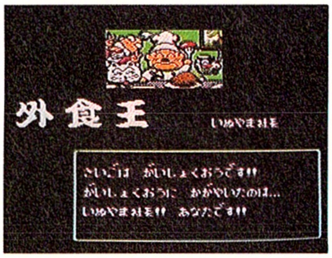
設定の期限を向えると、いよいよ成績発表じゃ!! いくらボンビーで笑ってすませられる『桃鉄』で、唯一緊張する瞬間がこん時!! まずは『ホテル王』『外食王』『鉄道王』の3賞の発表から!! 前に書いた"1ジャンル豪華主義に賭けとったプレイヤー"の苦労が報われる時の到来じゃ!! 比較的できやすい『鉄道王』は別として、それ以外だったら、ホメてしんぜよう!! なんせあの「社長! お金がありません!!」をのりきったんじゃからな。

お次は、収益が一番高かった"日本一の大社長"の発表じゃ!! 富士山より高く(?)そびえ立つ超デカいビルにネオンで名前が出てくるのは圧巻!! しばし感動で見とれちまうこと、間違いなしじゃ!! う～む。

……とまあ、こうしてじゃな長い旅は終わるのじゃがどうじゃ?「もう一度やってみよう!!」と思ったじゃろう。勝てば勝ったで、またやりたくなるのがボードゲーム。負けりゃあ、負けたで絶対やりたいのがボードゲームなのじゃ。また、やり方にあきたら自分たちだけのルールを作れるのもボードゲームのいいところ。鉄道だけを狙う『鉄道王レース』とか、ある路線を使わない『ハンディレース』もいける。



▲ホテル物件は高価なので、バランスのとれた買い方をしないとココまで来られない

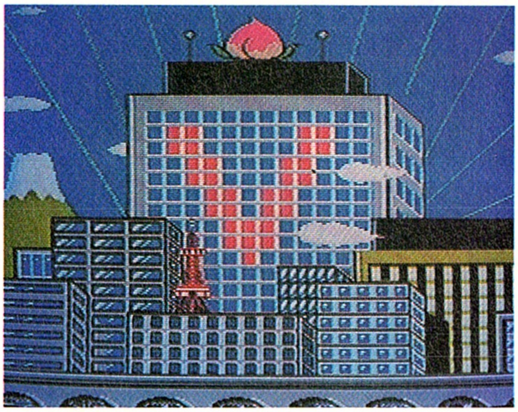


▲スタート時に安いので買っていた外食物件、大事にとっておくと外食王になれる!

▶上で言うⒶタイプ人間は鉄道にしぼって買うとこうなる! 鉄道は収益も高くてオイシイからね



▶思わず後光までさしちゃう! 窓の灯りでVサインまで作ってて一大喜び!! 本当にご苦労さま!



ベストプレープロ野球

第1回編集部対抗ペナントレース

BEST PLAY BASEBALL

必勝本公式規定でつくったチームが今も熱い戦いを繰り広げている編集部に、アスキーから対抗ペナントレースのお誘いがきた！ 下表の最強チームで参加。さて結果はいかに？

同率首位!! 激戦の末、プレーオフへ

最初はただの数字や記号の集まりでも、精魂込めて造った“自分のチーム”が「勝った」「負けた」「打った」「打たれた」なんてことを繰り返してるうちに、生きてるみたいに思えて来る。

アスキーリーグ大会に出場した各誌編集部代表は、そんなＢＰＢの麻薬的面白さを十分理解してる人ばかり。

10月15日、アスキー会議室を会場に、戦いの火蓋は切って落とされた。参加したのは、必勝本、ファミ通、マル勝、ＢＥＥＰ、ＧＴＶ、ゲームボーイの６誌。まずはマニュアルモードで開幕３連戦。大会規定にのっとったチームデータはすでに提出済みで、試合はすぐに始められた。我が大東京ヒッポンズはファミ通と対戦。２勝１敗と、まずまずの滑り出しをみせた。さすがだ。



◀開幕戦終了後の1コマ。女装の二人はＧＴＶの代表。キャラキャラと不思議時空を発生させてた

☆アスキーリーグ大会規約

これが今回の規約だ。君も知恵をしぼってチームをつくってごらんよ。

○試合数は130試合。ＤＨ制なし。
○基本的にオール「ＣＯＭ」モードで試合を行う
○ＡＢＣ評価のポイント計算は以下の通り。
Ｓ=6 Ａ=5 Ｂ=4 Ｃ=3 Ｄ=2 Ｅ=1 ＊=0
○チーム名、ユニフォーム、選手名は自由。
○打席
Ｌ、Ｒ、は自由。Ｂは３人以下。
○投法
Ｌは５人以下。Ｏ、Ｕは自由。
○タイプ
野手、投手とも自由。
○対左指数
打席Ｌの選手
通常−1　但し１人は必ず−2
打席Ｒの選手
通常0　但し+4を自由に振り分け可能
打席Ｂの選手は必ず0
○信頼性
合計０以下。但し０が８人以上。
○打撃指数
合計4320以下。
但し打席Ｌの選手１人につき+10加算
範囲230〜350。但し300以上は３人以下。
○守備力
合計84以下。但しＡの数は３以下。＊の数は68以下
○球速および回復
合計1800以下。但し球速は128以上。
回復は20以上
○・肩　(甲)
・走力　(乙)
・選球眼　(甲)
・実績　(丙)
・スタミナ　(丙)
・巧打力　(甲)
・長打力　(乙)
・球の切れ　(乙)
・制球力　(乙)
・安定性　(乙)
・球質　(甲)
・持球術　(甲)
甲群合計210以下。
乙群合計195以下。
丙群合計 96以下。
Ａ及びＳの数の総合計は13以下。

結果は2位。されど胸張れ最強選手

ペナントレースは全130試合で争われ、最初の３戦以外は〔ＣＯＭ〕モードで試合が進められた。当然１日じゃ終わるわけもなく、最終的に優勝チームが決定するまで６日間という日数を要したんだ。その間、１日朝夕２回、ＢＰＢの生みの親“監督そのべ”の手によって書かれた新聞がＦＡＸで届き、それで途中経過を知ることが出来たんだ(見せられなくて残念。超面白い)。

結果はＭチームと並んで同率首位に。129試合目まで単独首位を独走していたのに、我がＨチームはプレーオフにもつれこませてしまった。そして負けた。

個人タイトル

今回特別に最多３塁打８本を打ったマント(Ｍ)に薗部賞が与えられた。(Ｈ)がない。くやしぃぃ！

首位打者	いまりや	(M)	.351	最多勝利	たつお	(M)	17
本塁打王	さいとう	(F)	40	最優秀防御率	もん	(V)	2.55
打点王	へんしちょ	(G)	109	最多セーブ	やすだ	(F)	24
盗塁王	まま	(V)	34		じいさん	(B)	24

勝敗表

見てこの表！ よりによってプレーオフで決着だって。見せるための野球に徹したって感じ。だが強さは十分見せつけた！

	試合	勝数	敗数	引分	勝率	勝差	得点	失点	本塁	盗塁	打率	防御
M	130	72	56	2	.563	—	578	468	157	80	.280	3.28
H	130	72	56	2	.563	0	544	479	200	26	.273	3.37
F	130	67	62	1	.519	5.5	493	472	115	86	.285	3.29
V	130	61	68	1	.473	11.5	505	527	141	77	.267	3.93
B	130	61	69	0	.469	12	489	572	135	57	.267	4.09
G	130	53	75	2	.414	19	505	596	120	73	.274	4.17

Hチーム

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
まっぷたつ	L	S	·	·	·	·	·	A	B	B	C	B	B	B	A	0	−1	290
きりさき	B	S	·	·	·	·	·	B	B	B	D	B	B	B	A	0	0	290
せいなる	R	S	·	D	C	B	D	·	B	D	D	B	B	C	A	+2	+1	320
むらまさ	R	S	A	·	·	·	·	·	B	D	D	B	B	C	A	+2	+2	340
シュリケン	L	P	·	B	C	B	B	·	B	C	D	B	B	C	A	+2	−1	320
カシナート	R	P	·	D	C	B	A	·	B	D	D	B	B	B	A	+2	+1	290
ハジャ	B	S	·	D	C	B	B	·	B	B	D	B	B	B	A	0	0	280
フレオン	R	S	·	·	·	·	·	B	B	C	E	B	B	B	B	0	0	280
ぎんの	B	S	·	·	·	·	·	B	C	E	B	C	C	C	B	0	0	280
なまくら	R	P	E	·	·	·	·	·	E	E	B	D	D	C	E	0	0	230
ひびわれた	R	P	E	·	·	·	·	·	E	E	E	D	D	C	E	0	0	230
クサッタ	R	P	E	·	·	·	·	·	E	E	E	D	D	C	E	0	0	230
わざわいの	R	P	E	·	·	·	·	·	E	E	E	D	D	E	E	−2	0	230
ねじれた	R	P	E	·	·	·	·	·	E	E	E	D	D	E	E	−2	0	230
しのゆびわ	R	P	E	·	·	·	·	·	E	E	E	D	D	E	E	−2	0	230
ウツロ	L	P	E	·	·	·	·	·	E	E	E	E	E	E	E	−2	−2	230

投手名	投法	投型	球速	切れ	制球	安	質	術	回復
ひほうかん	Ro	A+	148	B	B	B	A	B	28
マッキー	Lu	B+	138	B	B	B	B	A	28
きとう	Ro	A+	142	B	B	B	B	B	26
てっつあん	Lo	A+	138	C	C	C	A	B	26
みそ	Ro	C	140	C	C	C	B	B	26
ハルク	Lo	D	132	C	C	C	B	B	24
いのうえ	Ro	D	128	C	C	C	B	B	24
たけむら	Lu	C	130	C	C	C	B	B	24
ひらぼう	Ru	D	130	C	C	C	B	B	24
あかがらす	Lu	B	140	B	C	B	B	B	28
ベニー	Ro	A+	146	B	B	B	A	A	30

ちなみにこれがＨチームのデータだ。このチームの鍵はむらまさにある。控えのカス選手は捕手にしかなれないため、むらまさが引っ込まない限り、スタメンは入れ替わらない。どうだっ!!



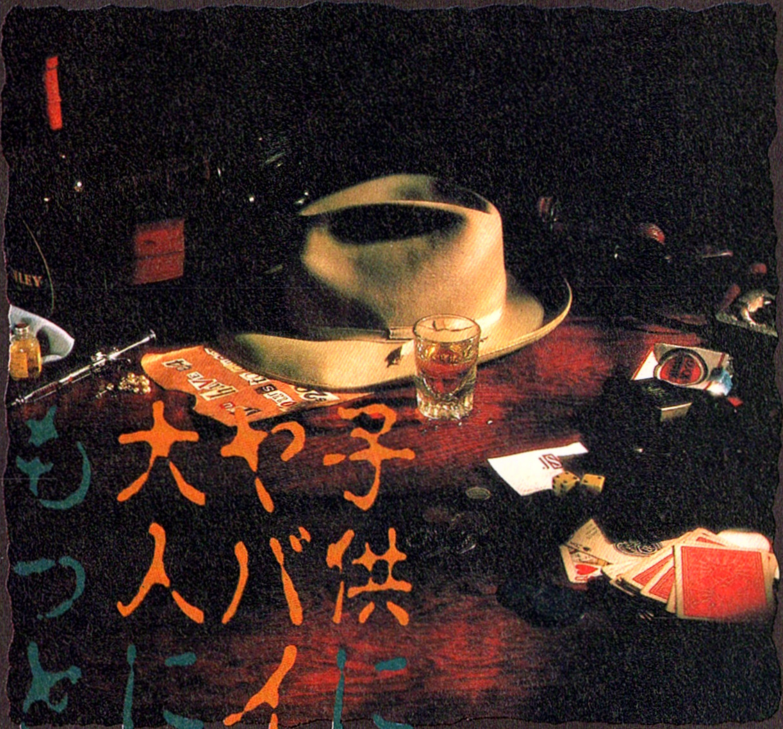
A Fantasy Role-Playing Simulation
Might and Magic
マイト アンド マジック
任天堂 ファミリー コンピュータ 用カセット（2M+64K　B.B.付）
お知らせ
近日中の発売を予定しておりましたが、ソフト内容のより一層の充実をはかっておりますので、いましばらくお待ちください。
Map of the Land of Varn
The Ancient Glacier
The Invading Desert
New Glacier
Eastern Barrier
Guire Grove
Kings Orchard
Wyvern Peaks
Harpers Wood
Haunted Marsh
Swamp of the
Algary
Brisbane Bay
Blackridge North
Blackridge South
Valley of Fire
Dragon Pass
White Wolf
of Varn
パソコンゲームソフト'87全米売上No.1
ファミコン版 遂に登場!!
GAKKEN
学研レジャー・トイ事業部 〒141 東京都品川区西五反田4-28-5 ☎03(493)3303
ファミリー コンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。
Original copyright © 1987 Jon Van Caneghen. Source code for the Nintendo Family Computer system designed by Gakken Co., Ltd. under license from Activision, Inc. © 1988 Gakken Co., Ltd.

FAMICOM FAMILY

A Nightmare Comes True!!

デジャブ
DejaVu

KEMCO ADVENTURE SERIES
アドベンチャー・シリーズ



子供には
やバイが
大人には
もっと危険だ。

11月22日発売 ¥9,800

限定本数にて発売

メーカー希望小売価格

本格的ミステリーアドベンチャーが今はじまる…。

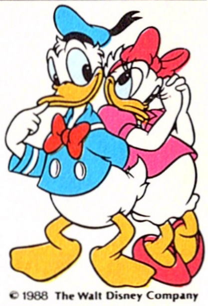
ケムコ ラインアップ

真田十勇士



絶賛発売中！
5,800円

DONALD DUCK



絶賛発売中！
5,800円

© 1988 The Walt Disney Company

オリジナル・テレホンカード プレゼント

記録にチャレンジする君にケムコからプレゼント。見事金メダルを獲得した君。その画面の写真をケムコまで至急送ってほしい。先着で500名の人に、かわいいドナルドダックのオリジナルテレホンカードをプレゼントします。

銀河英雄伝説

《わが征くは星の大海》



12月21日
発売
5,900円

Ⓒ1988 田中芳樹・徳間書店・徳間ジャパン・キティフィルム

これからの新作ソフト

シャドウゲイト

ホワイトライオン伝説

KEMCO テレフォンサービス

札幌 011-221-2698	大阪 06-229-3258
仙台 022-221-8195	呉 0823-24-9999
東京 03-242-3401	松山 0899-45-0346
名古屋 052-581-2340	福岡 092-471-0700

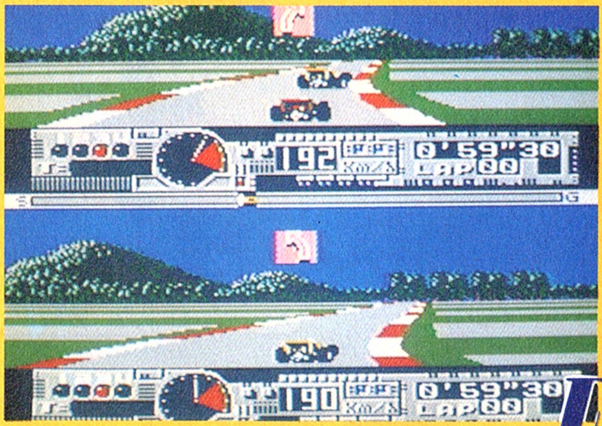
ケムコソフトの新作情報が聞ける。

コトブキシステム株式会社
本社 東京都千代田区大手町2丁目6番2号 日本ビル638号区 〒100
呉事業所 広島県呉市中通2丁目1番26号 〒737 TEL (0823)21-3300

ヒーローになるか。

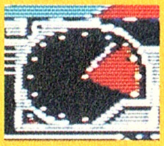
12/9
発売予定

これが究極の超リアルゲーム、レーシングスピリッツ満載の中嶋 悟F-1ヒーロー。実際のF-1レースに限りなく近い大迫力が君の部屋で楽しめるぞ。あのF-1レーサー中嶋 悟が、本物のテクをアドバイス。変速4段ギアを切りかえると、エンジン音も変わる実物感なのだ。もちろんタコメータの針もビッと振れるリアルさ。さらに、上下に分かれた画面で2人同時プレイもOK。コースも世界16ヵ所をそっくり再現、とまさに、超リアルづくめ。さぁ、君もF-1のヒーローになろう。





●中嶋 悟が全コースの走行ポイントをアドバイス。





●変速4段ギア付。(写真右)
●タコメータもリアルだ。(写真左)

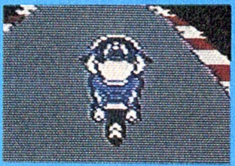
Satoru Nakajima
F-1 HERO
レーシングスピリッツ 中嶋悟 F-1ヒーロー
標準小売価格 ¥5,900

ライダーになるか。

12/9
発売予定

ついに君がバイク(付属のハードウェアバイク)に乗ってレースをするときが来た。カラダ全身に興奮が伝わる体感ゲーム「トップライダー」。君が乗っているバイクを傾けハンドルをきれば、画面のバイクも曲がる。フロントをあげればウイリーする。ツーリングコースは4タイプ。コース別にバックミュージックが変わる。国際レースにもチャレンジできる。さぁ、君もライダーになろう。





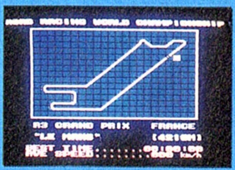
●君と一緒にウイリーするぞ。



●君と一緒にバイクも曲がるぞ。



●気分最高! コースは4タイプ。



●国際A、B級レースも待ってる。

TOP RIDER
トップライダー
標準小売価格 ¥9,800
ハードウェアバイク付

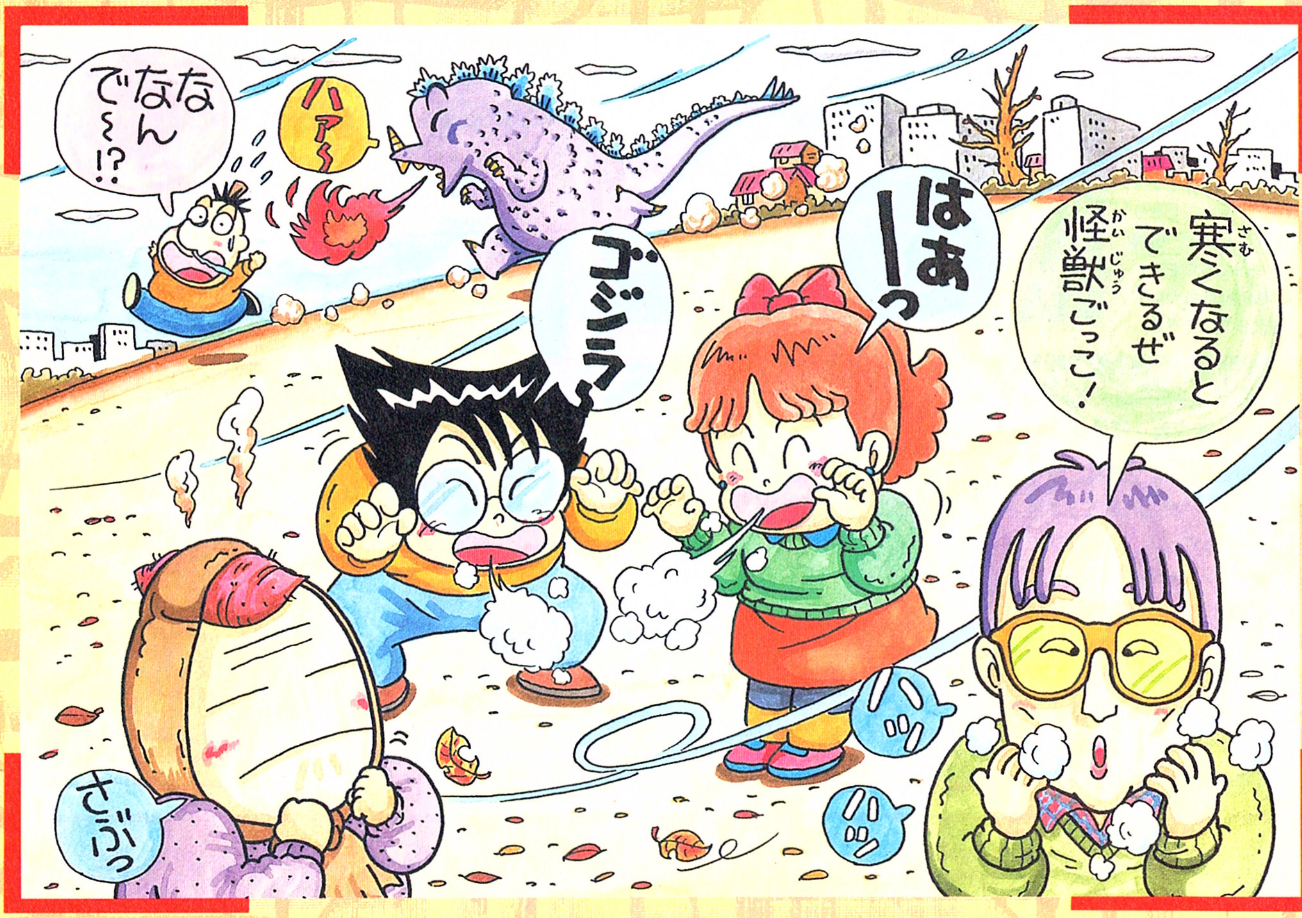
VARIE
株式会社 バリエ
バリエ・ファミコン情報局 ☎0422-49-4833
東京都三鷹市下連雀2-29-14(〒181) TEL.0422-49-4811


NEC
きみの五感に、感動体験。
話題、興奮のソフト軍団が次々に登場して、ますます、夢が、戦いがスケールアップ。
さあ、PCエンジンのスーパーリアルなビジュアル、スーパーエキサイティングなサウンドで熱い世界を体験しよう！ スイッチ・オンで、君はもうアドベンチャー。
シューティング
RPG
シュミレーション
アクション
アドベンチャー
ファンタジー
SPACE HARRIER
スペース ハリアー
12月9日 発売予定
©SEGA 1986
NECアベニュー
PCエンジン初の4Mカード。
希望小売価格6,700円
ゲームセンターで超人気を呼んだ噂のシューティングゲームが遂に登場。
DRAGON SPIRIT
11月26日 発売予定
ナムコ
ドラゴン スピリット
©NAMCO
希望小売価格5,500円
これがロマンシングシューティングゲームだ。アリーシャ王女を救うために、さあ飛び立て。
FANTASY ZONE
好評発売中
NECアベニュー
ファンタジーゾーン
©SEGA 1986
希望小売価格4,900円
かわいらしいキャラクターで人気を呼んだシューティングゲームの登場だ。
定吉七番
11月18日 発売予定
ハドソン
©1988 HUDSON SOFT
希望小売価格4,900円
奇想天外なストーリーにギャグが満載。話題のアドベンチャーゲームの登場だ！
まきょうでんせつ
魔境伝説
好評発売中
ビクター音楽産業
©1988 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES.INC.
希望小売価格5,200円
PCエンジンならではの横スクロールタイプの痛快アクションゲームの登場だ！
エイリアンクラッシュ
好評発売中
ナグザット
©1988 naxat soft
希望小売価格5,200円
究極のピンボールゲームの登場だ。キミはもう宇宙一のクラッシャーマンだ！
おっとれ！ゲートボール
12月16日 発売予定
ハドソン
©1988 HUDSON SOFT
希望小売価格4,900円
PCエンジンでゲートボールの醍醐味が味わえるぞ！メンバーを選んで勝負だ。
VIGILANTE
ビジランテ
12月23日 発売予定
アイレム
©1988 IREM CORP ALL RIGHTS RESERVED
希望小売価格6,300円
究極のカンフーアクションゲームの登場だ！さあ、マドンナを救いだせ。
GAIA ガイアの紋章
ガイアのもんしょう
好評発売中
日本コンピュータシステム
©日本コンピュータシステム
希望小売価格5,500円
PCエンジン初のファンタジーシュミレーションゲームだ。戦略を立てて戦え！
続々登場
★SONSON II 1月27日発売予定
★ダンジョンエクスプローラ 発売日未定
◇タイトル・発売日等変更される場合があります。
おもしろさをさらにパワフルに！
周辺機器もドーンと充実。
ビデオ端子、ステレオ端子出力の
AVブースター
標準価格3,500円
連射ができる
ジョイントコントローラー・ターボパッド
標準価格2,680円
コントローラーが5コつなげる
拡張アダプター・マルチタップ
標準価格2,480円
新アクセサリー登場！！
好評発売中
ターボスティック
標準価格6,800円
DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社
PC Engine
HE system
ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円

ファミコン誌界の神話

バグボーイクラブ

必本が誇る、バグ&お笑いの神様! 今ここに現われた!



家内幸福、災難除けの護り神として、どうぞ御崇拝下さい!

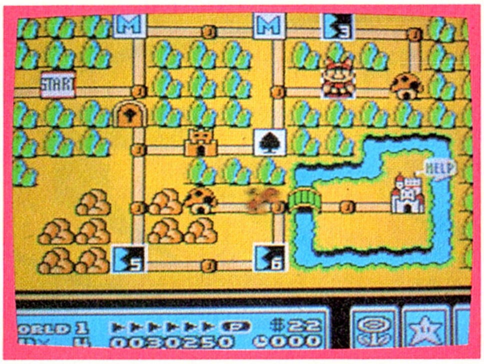
ファミコン誌の中で最高と伝えられる、このBBC! その昔、多くの企画ページが各誌で勢いをふるっていたころから、いつもトップを突き進んでいた。それは今も衰えず、なおも強く新しくなろうとしているっ!!

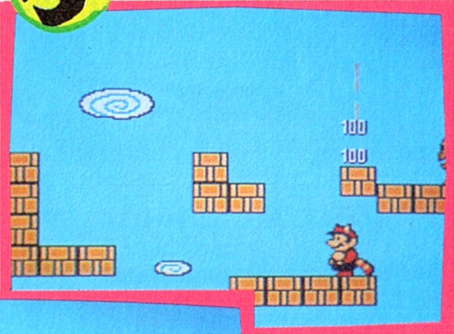


国民は、必本の定めるところにより、投稿の義務を負ふ。

茨城県 いしたあ

かくれキノピオの家の出現方法を教えるぞォ〜!!



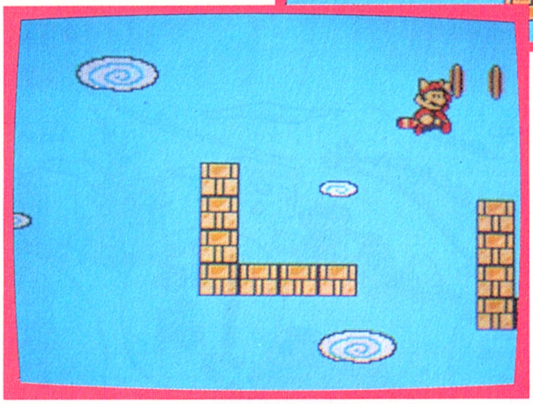


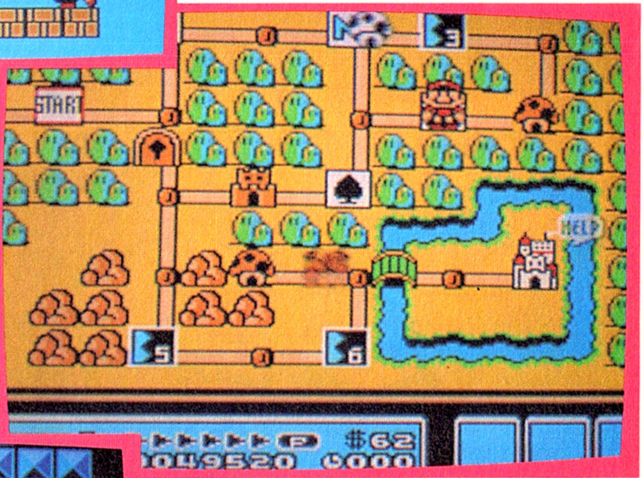
❸⬅写真の10コインブロックのコインも、取れるだけ取る。この先に行くと、もうひとつ10コインブロックがあるので、そこのコインもしっかり取れるだけ取っておこう!

❹⬇W1-4に出てくるコインを10コインブロックのコインも含め、40枚以上取ってからゴールしよう。すると、マップ上に白いキノコの家が現れるぞ。アラ・アラどうしましょう? てなワケでさっそく入ってみよう!

❶⬆WOLD1で隠れキノピオの家を出したい場合は、とにかくコース4をクリアしなくちゃいけない。クリアする順番は別に関係ないので、早く出したい人はステージ3を無視しよう!

❷➡コース4に入ったら途中に出てくるコインをすべて取ろう! とゆーとケッコー簡単そうだけど、強制スクロール面なので意外とムズイ。慎重に落ちついてコインを取っていこう!!





スーパーマリオブラザーズ3

隠れキャラ 東京都・江原一輝

スーマリといえばウラ技、ウラ技といえばスーマリ。3だってきっとそうに違いない、てなワケでクリアよりも、ウラ技さがしに必死になっていたワタシ。そんな思いが見事に的中して、ケッコーお得な技を発見しちゃったい! とっても便利なアイテム、パタパタの羽がW1-4をクリアした時点で手に入るから試す価値はあるよ。



❺⬅中に入ると、キノピオと宝箱がひとつだけ。宝箱の中味はなんと、WORLD1クリア時に、ピーチ姫からもらえるパタパタの羽。ラッキ〜!!



スゴ技を送ってソフトをもらっちゃおう!!

ウルトラバグには ソフト10本



ドヒャーッ!! と思わずさけんでしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

エーッ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技を、バグボーイまで送ってくれた人にはソフト5本を進呈しちゃうぞっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本

スカッとさわやかハイグレード技にはソフト3本をプレゼント!! ソフトがいらない人はアスキースティックでもOK!!

すぐれた技には ソフト1本

小技だろうと恥ずかしがることはない。使える技ならリッチに1本プレゼントしちゃう!! C、Dお好きな方をどーぞっ!!

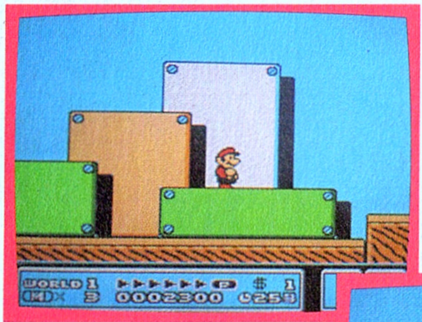
ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができれば銀バッジ。それよりチョット いい技には金バッジをプレゼントしちゃうぞ!!

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

なぁ〜んてことはありません! それどころかバッジを2種セットでプレゼントしちゃう!! 賞品はなかなかイイぞっ!!

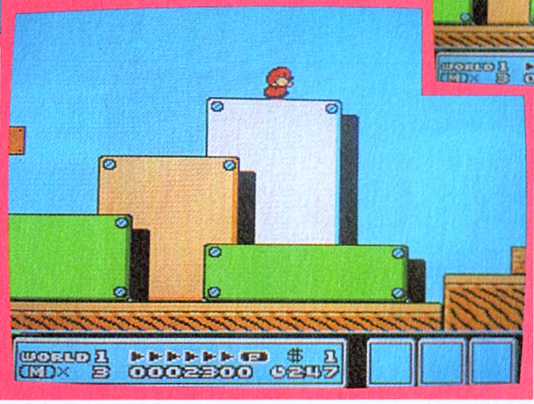
白いパネルには秘密が!?



スーパーマリオブラザーズ3

お得技　埼玉県・小林真

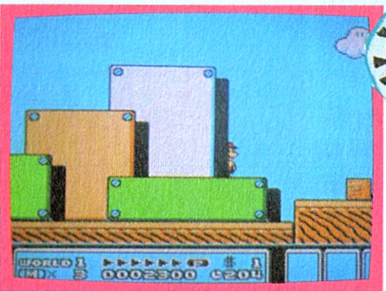
各ステージにたまに出てくる色とりどりのパネル。別に秘密なんてありそうもないんだけど、白いパネルだけにはとんでもない秘密が隠されていたのだ。まぁ、百聞は一見にしかず、つーことでみんなもぜひ試してください。



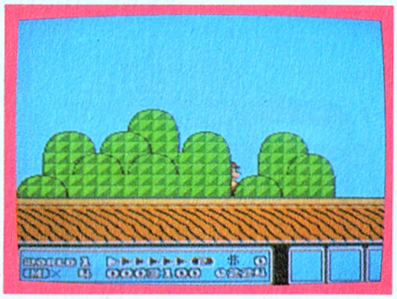
❶⬅これが問題の白いパネルだ！　各ステージにたまに出てくるけど、ただの背景だと思って今まではまったく気にしていなかったので、意外といえば意外だネ

❷⬇では、さっそくパネルの上に登ってちょうど真ん中あたりでしゃがんでみよう。ちびマリオの場合は✚キーの下を押せばOK。あとはそのままの状態で、だいたい5秒ぐらいじっと待っていよう！

SOFT 3



❸⬅ゲゲッ！　なんとマリオがパネルの裏側に落ちてしまったではないか!!　パネルの裏にいるときは、敵にやられてしまうとゆー心配はない。つまり、マリオが物カゲに隠れて、敵をやりすごすっつーワケね。こいつはケッコーお得な技だぜ!!

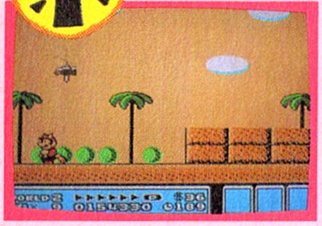


❹⬅パネル以外の背景の裏にも隠れることができる。ゴール間際のパネルを使えば、ゴールの裏にも行けるかも？

花より必本

W2の岩は壊せるぞ

SOFT 1

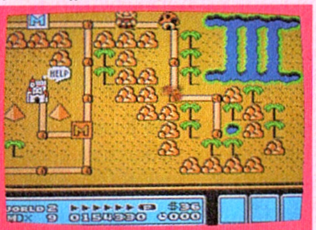


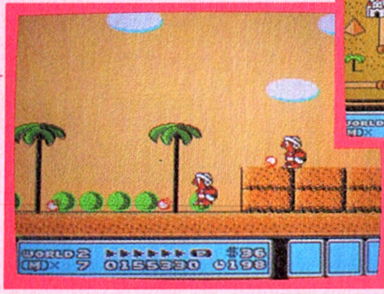
スーパーマリオブラザーズ3

お得技　茨城県・植田義昭

マップ上にドンと置いてある岩は、とってもジャマ。でも、ここでアイテムのハンマーを使うのはもったいないぞ！　ホント〜に使うべき場所は他にあったのだ!!

❶⬆まずはマップ上をウロついているハンマーブロスを倒し、ハンマーを手に入れよう！　2匹いるうちの1匹は必ずハンマーを持っているからダイジョーブ!!



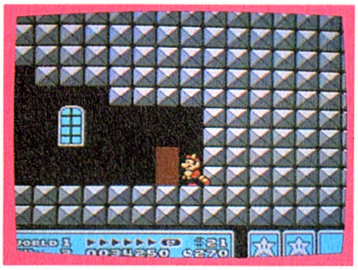


❷⬆ハンマーを手に入れたら、あとはマップ画面の右上に行こう。そこでハンマーを使ってみると、写真のような隠れステージへ行くことができるのだっ!!

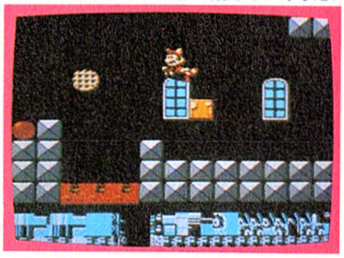
❸⬆ここにいるブロスはファイアブロスだ。ファイア攻撃をしてくるので、フツーのブロスよりもやっかい。でも、倒せばとってもウレシイ笛が手に入るぞ



❹➡W1で手に入れた笛を使わずにとっておき、W2で笛を手に入れてから同時に使おう。すると、イキナリW8へ行ってプレイすることができるのだっ!!

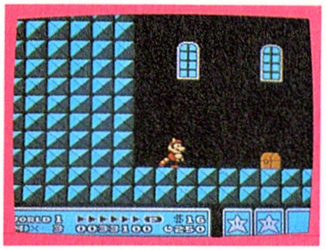


❶⬆上の写真はW1の砦の中。ここから左へⒷボタンで加速させればちょうど飛べるのだ!!



❷⬇マリオが飛び始めたら、スグに✚キーの右を押して、カベにマリオをくっつけるようにしながらドンドン上まで飛んでいくのだ！

W2−1でコイン取り放題!!



❸⬆マリオの姿が見えないまま画面がスクロールしたら成功!!　スクロールが止まったあとに✚キーの上を押すと隠し部屋だぞ

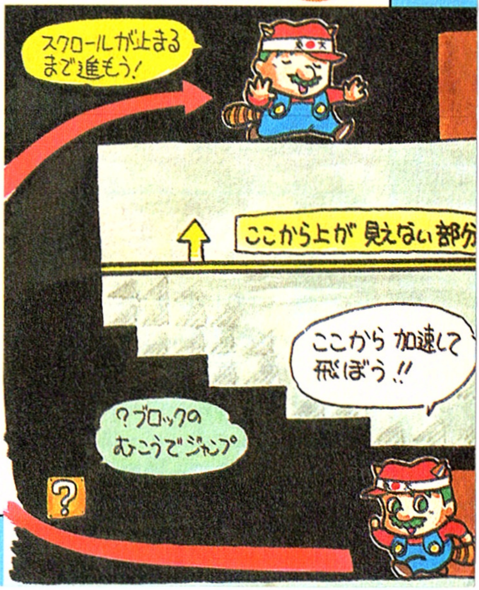
SOFT 1

兵庫県　はあくん

スーパーマリオブラザーズ3

お得技　東京都・高橋克彦

WORLD1の砦の中で、1ヶ所だけ天井のない場所があるのを知っていますか？　知っているなら話は早い。さっそく、しっぽマリオに変身して、その場所の右上に飛んでみましょう！　そこには秘密の隠し部屋があって、笛とゆーアイテムが手に入る。





テクマクマヤコン　テクマクマヤコン　常連になあ〜れ。

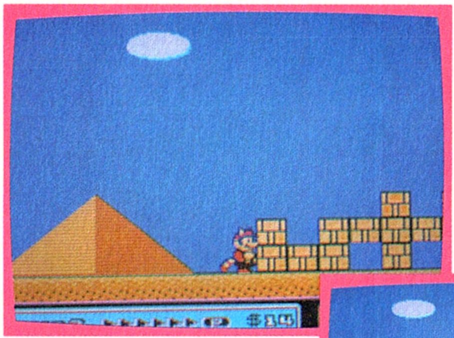
三重県　勇武僧魔

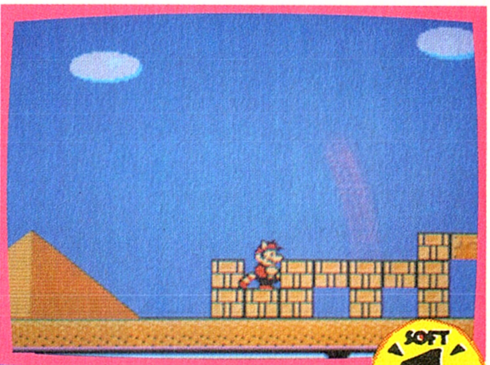
ブロックマメクリボーの判別法！

スーパーマリオブラザーズ3

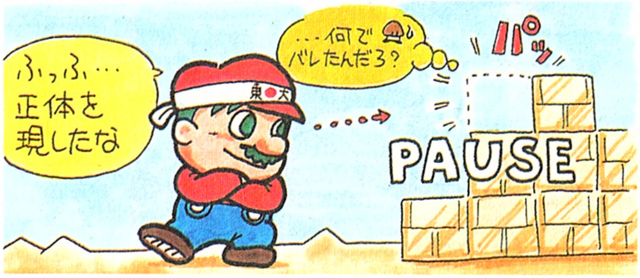
お得技　千葉県・北条義彦

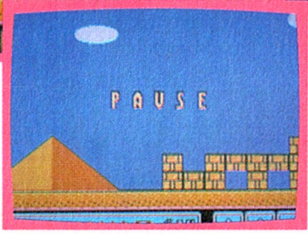
3で初登場したキャラクターにブロックマメクリボーがいるよね。近よらないとどこにいるか分からなかったけれど、普通のブロックと見分ける方法があったんだ!! マメクリボーになやまされていた人にはウレシイ技だよね。





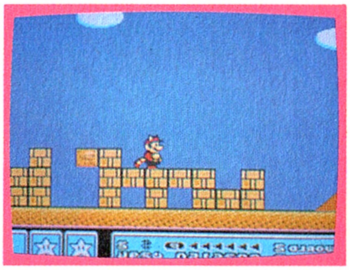
❶⬅こうして見ていると、なんてことないようだけど何かイヤな感じがする。早くいかないとタイムアップだし、どうしようか？





❷⬆ちょっとここでスタートボタンを押してみよう。すると、画面から消えてしまうブロックがあるではないか。気をつけてそのブロックに近づくと…

❸⬆なんと!! 消えたブロックにはマメクリボーがかくれていたのだ!!



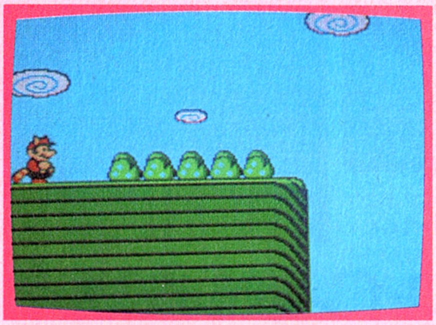
❹⬆場所さえ分かればマメクリボーなんか怖くない!! 確実にやっつけながら先へ進むようにしよう

マリオ無限増殖PARTⅡ発見!!

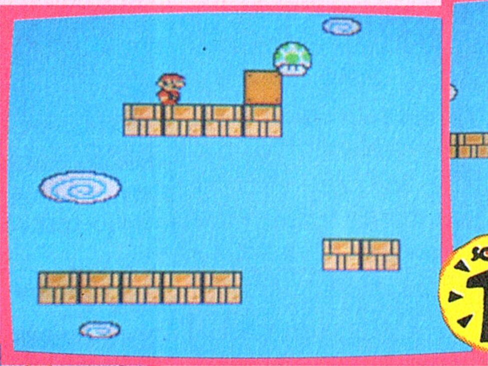
スーパーマリオブラザーズ3

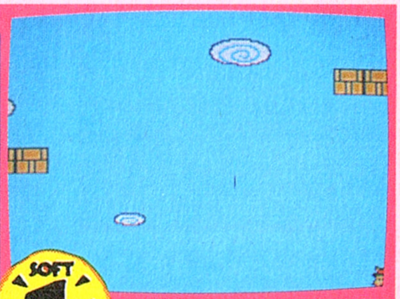
お得技　神奈川県・太田直人

いまや常識となってしまったスーマリの"無限1up"。すこしやり方がメンドウだけど、やっぱりあったぞ無限1upが。先へ行く自信のない人はぜひ使ってね。



❶⬅まずは、なんとかしてWORLD1—4までこよう。WORLD1だから、そんなにタイヘンなことじゃないよね？

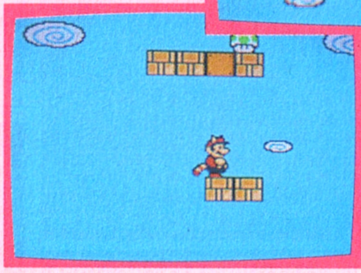




❷⬅まずはここに1つめの1アップキノコがあるぞ。コインは取り残してもいいけれど、キノコはゼッタイに取りそこなわないようにね!!

❸⬆2つめの1アップキノコはここにあるんだ。シッポマリオでないときは、ノコノコを持ってこないと、ここのキノコはとれないから注意してやるようにね

❹⬇うまく2つとも1アップキノコをとったら、ステージクリアをしないでそのまま死んでしまおう





❺⬆また1—4をやれるから、何回もこれをやれば確実にマリオは増えていくぞ!!

次号のお題

貝獣物語

『かいじゅう』つってもボクが作ってる『怪獣』とはちょっと違うんだ！　貝をしょった正義と勇気のお守り的生き物を『貝獣』ってゆーのさ!!　その『貝獣』が暗黒大魔王を倒すためにシェルドラドを旅するRPGが『貝獣物語』!!　ここんとこ『イース』以外ちょっと低迷気味のジャンルだけど、ここらで一発ウラ技を見つけてみないかい？　—K福留より

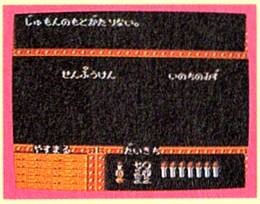


超ヒキョー！ 呪文乱発！

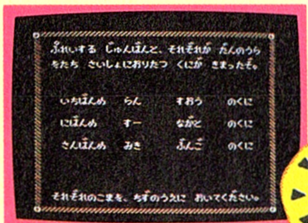
源平討魔伝

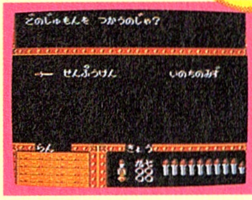
お得技 京都府・尾村豪

複数でプレイする時には呪文カードがMPのかわりだけど、ソノ気になれば呪文なんか無限に使えるんだ!! 使うたびに友達が減るお得技なんて珍しいでしょ？



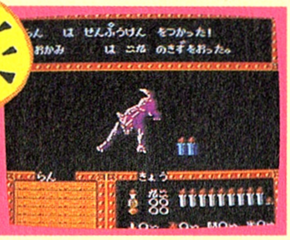
①➡フツー呪文を使うには〝呪文の素〟が必要だね





②⬆2〜4人プレイモードを選び、ゲーム開始！ 敵味方にわかれて戦うぞ

④⬇ちゃんと呪文が使えた!! でもボードゲームでは反則なので禁じ手！



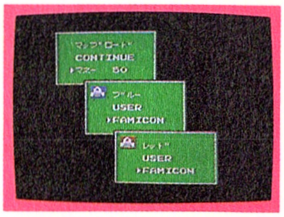
③⬅自分の手もとに呪文カードが無い時、ヤケクソで呪文を使ってみる

耳で楽しむエンディング!?

大戦略

サウンドモード 宮城県・ビアス坂浦

一時はナリをひそめていたサウンドモードが最近増えてきてるね。オイラは『大戦略』で見つけたぜ！ なんと全BGM＋効果音が聞けちゃう!! なかなか勝てないオイラでも目を閉じて耳をすませば…気分はもうエンディングだぞっ!!



①⬅軍事費やマップロードなどの選択をする画面。カーソルを軍事費に合わせる





②⬆Ⓑボタンとセレクトボタンを同時に押す！
③⬅戦闘時の効果音とBGM3曲が聞ける!! エンディングの曲がけっこー聞きごたえアリ！

全42曲の音モード！

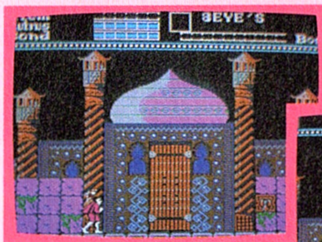
8EYE'S

サウンドモード 広島県・柳田恵

前評判はサンザンだった『8EYE'S』。でも私はダ〜イ好き！ 最近は友だちのU子もやみつきになっちゃって… ふたりの大発見はおトクな技!! 各面の感じがよく出てるBGMがスグ聞けるの♥



①➡ゲームプレイ中にスタートボタンを押すと…



②⬆攻撃用アイテム選択の画面になったらⅡコンのⒶボタンを押す



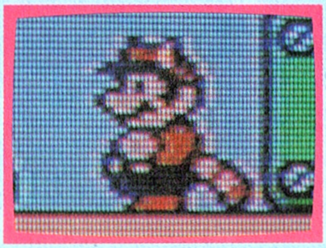
③⬅〝PAUSE！〟の字の左に数字が出る。BGMと効果音が聞き放題なんだ！

今号の おまぬけちゃん

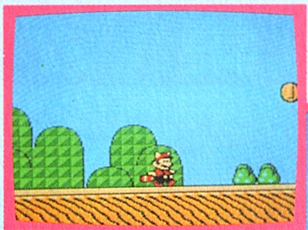
スーパーマリオブラザーズ3

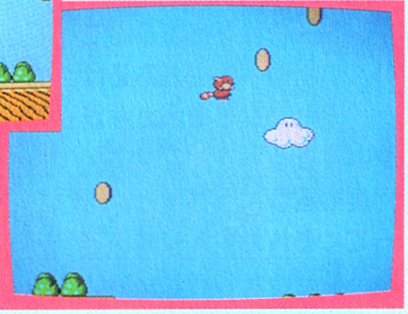
おまぬけ技 東京都・ムーミン谷のミー

と〜ってもかわいいマリオちゃん！ しゃがんだポーズなんて、もう最高ォ〜♥ みんなもそう思わない？ でも、しゃがみながら飛ぶのはちょっとまぬけネ。



①⬆しっぽマリオに変身したら、Ⓑボタンを押して飛べる状態になるまで加速！
②⬅飛べるようになったら、Ⓐボタンを連打する直前にマリオをしゃがませろ!!





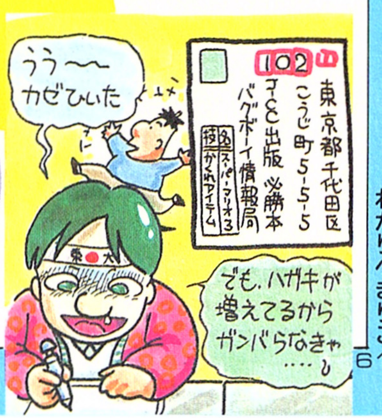
③➡すると、マリオはしゃがんだままの姿で、しっぽをふりながら飛んでいく。まぁ、カワイイといえばカワイイけど、しゃがんだまま飛ぶのはヤッパリ情ないと思います！

募集

ココ以外の技は採用の条件がある！ それは〝お得〟とゆーコト!! ところが『おまぬけ』だけはどんな役立たず技でもオモシロけりゃOK！ ネタが新しいうちにバグボーイまで送ってちょんまげ!!

I want ハガキ!!

最近めっきり寒くなりましたねェ〜！ 寒くなると家の中でFCをやる時間が多くなるとみえ、ちょっぴりハガキの数も多くなりました。ボクとしては本当にウレシイ季節です。この調子で、大技、小技をドンドン見つけましょう…ハックション!! ウー風邪をひいちゃったよ〜!!



これはシルバー柱です。新人に柱をゆずりましょう。
東京都 わかりべまりこ



PC Engine バグボーイクラブ

ボツになった事は、外に漏れません。安心して出そう。

神奈川県 追跡180キロ

隠れユニット発見！ 現代兵器がゲームで使えるぞ



❶←キャンペーンモードをやるときに、ユニット選択画面があるよね。4つのかくれ技は、全てこの画面が基本になってるんだ。NEW GAMEでもCONTINUEでもいいから、まずはユニット選択画面へ!!



❸←＋キーの上＋SELECT＋Ⅱ＋Ⅰでユニット名がNCSメンバーにかわる。といっても、ガレーシップ→カレーショップ、ホワイトドラゴン→シラクラ、ブチョウ、ファルコンナイト→キモノとユーモアがたっぷり！

SOFT 3

❹→＋キーの右＋SELECT＋Ⅱ＋Ⅰで全てのユニットが動きだす。各ユニットが攻撃するときの動作だネ。＋キーの左＋SELECT＋Ⅱ＋Ⅰなら、攻撃した瞬間のポーズだ。グランディーノは火を吹いているぞっ!!



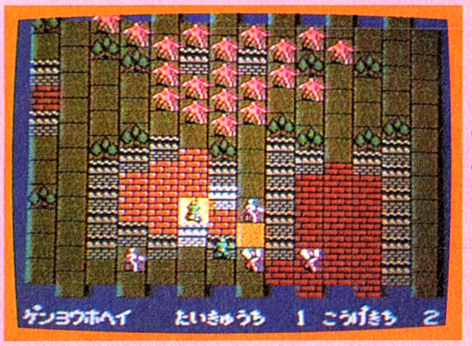
ガイアの紋章

コマンド技　宮城県・大沼則夫

ガイアの紋章はファンタジーの世界が舞台。そこへ現代兵器をタイムスリップさせたら、いったいどうなるでしょう？　ケッコー面白くなると思いませんか？　ボクの見つけた技を利用していただければ、こういったことも実際に可能なんです。どうです、お得な技でしょう！　しかも、ユニットの名前を変えたりもできるのです!!



❷↑＋キーの下＋SELECT＋Ⅱ＋Ⅰで現代兵器の74式戦車、現用歩兵、AH－1コブラ、ジープ、足軽、騎馬武者、鉄砲、忍者などが使えるようになるぞ!!　特にAH-1は攻撃力7、移動力7でお得！



❺←実際に現代兵器を使ってるところ。この4つの技を成功させるポイントは、＋キー、SELECT、Ⅰ、Ⅱをいっぺんに押すこと

サウンドモード発見!!

ガイアの紋章

サウンドモード　新潟県・屋号がまかつ

サウンドモードを発見したよ！　これで、あのカッチョイイB・G・Mがいくらでも聞けるってワケだ!!



SOFT 1



❶↑まずはシナリオかキャンペーンモードを選び、魔法選択の画面にしましょう！　これで準備ＯＫ

❷←あとは＋キーの下と、Ⅰボタン、SELECTを同時に押すだけでイイのだ。違う曲を聞きたいときはSELECTを押すだけ！

大募集!!

ソフトの数があまり出ていないとゆー理由もあるけど、それにしてもハガキが少なすぎる。プンプン！　何度も言うようだけど、送ってくるハガキが少ないぶん、採用される確率が高いんだよ！　PCエンジンを持っている人はがんばって技を探してください。たくさんのハガキ待ってます!!



今回は新企画の人気順位だっ!!

FNN

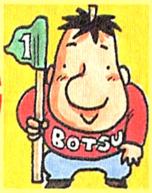


前回に続いて今度は新企画。はっきり言って予想していた順位とはまるで違うものが出てきた。おどろきぃ〜っ！ ほんでは、新しいお笑いをじっくり堪能して下さいなっ！

没収容所

おぉ〜とっ!! こいつぁ〜つ番くるわせだっ!! なんだかんだいって第1位に輝いたぜ！

人気投票 第2次集計 **1位**



ネタをふる前に少し言ってもいいかな？ ダメ!? フンだっ!! ダメでも言っちゃうもんね。あのね。このコーナー、なんかイメージが暗くて、一度載ってしまうと末代までの恥と思ってる人が多いようだけど。それは違うよ。ま、収容所と言うタイトルから感じるのかもしれないけど、ここに載ると言うことは、みんなのお手本になると言うことなんだよっ!! 没収容所の囚人になることで、よりよい投稿人を後世に残せるということだ!! 何事も、無の所から最高のものは作れない。参考になるものがなければいけないのじゃ！ だから、これからは投稿のプロからも意見をきくようにして、みんなのハガキを面白おかしく、コーチしてゆきたいと思うっ!! ま、今回は、有名投稿人の意見を聞くことはできないけど。そーゆうわけで、みんな、明るく投稿しちくれぃっ!!

今号の終身刑

♨くっ、なかなかやるなぁ。こいつぁ古典的なだじゃれで攻めてきたな。さつまいもで季節感まで出しやがって!! も一すこし文字を太く書いてくれればよかったのに！ 人に見せることを忘れちゃいかんっ！

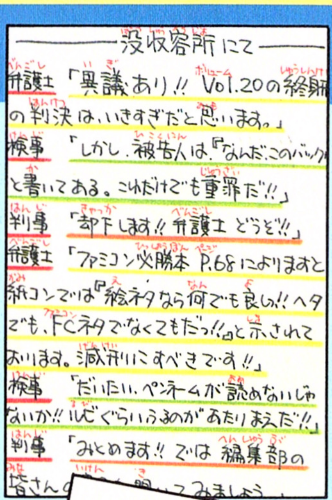


➡東京都・ゆかりぺまりこ

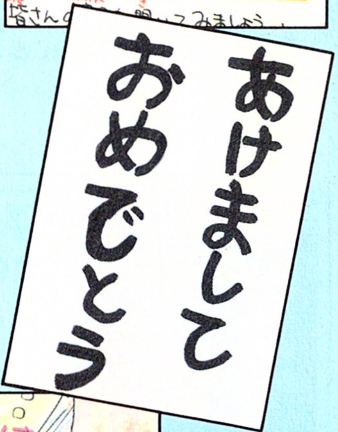
その他の囚人

➡愛知県・夢見ごこち

♨ネタの切りくちが良い！ 文字の読みにくさを色線で補っている。ただ、収容所で裁判はやらんぞっ！

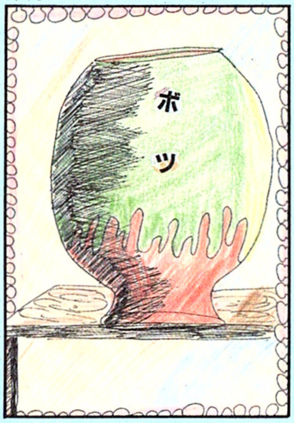

―――没収容所にて―――

弁護士「異議あり!! Vol.20の終身刑の判決は、いきすぎだと思います。」
検事「しかし、被告人は『なんだ、このバック』と書いてある。これだけでも重罪だ!!」
判事「却下します!! 弁護士 どうぞ!!」
弁護士「ファミコン必勝本 P.68によりますと紙コンでは『絵ネタなら何でも良い!! ヘタでも、FCネタでなくてもだっ!!』と示されております。減刑にすべきです!!」
検事「だいたい、ペンネームが読めないじゃないか!! ルビぐらいふるのがあたりまえだ!!」
判事「みとめます!! では 編集部の皆さんの…聞いてみましょう。



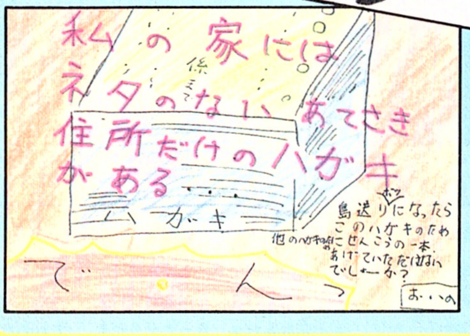
➡静岡県・ショッカーアキラ

♨テ、テメェ〜！ 一発ネタだなぁ！ 単純でわかりやすいじゃねぇかっ！



➡神奈川県・大門和彦日本一

♨どういたしまして。とゆーことでおまえさんは狙いすぎで、ダメじゃ！



➡富山県・おいのり

♨投稿ハガキに大切なことを教えてあげよう。書く線（文字）は、太く・見やすく・はっきりとっ!! いいかぁ。次回はガンバレヨッ!!



一日一枚。

兵庫県 パスヘッド

ハガキが載ったので、忠誠心があがりました。

秋田県 管理人さん

指令あらをさがせ!! 改め へんなもの発見伝

ハガキの量はNo.1っ!! でも、一部の読者にやりすぎとの声! そこでもう一度考え直したっ!



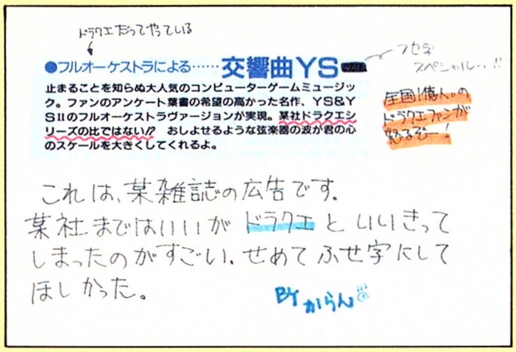
タイトル改正の理由

ごめん。タイトルがいけなかった。あれでは本当にあらをさがすしかなかった。ネタにされた人をキズつけたくないので内容も変更!



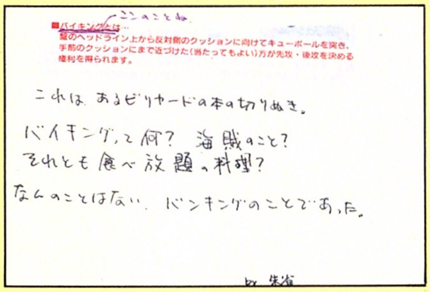
北海道・万屋梅之助

♨とにかく、人のあげあしを取るのはイヤじゃや。ケンカしたくないもんね。面白い所だけ表面に出してほしいっ!! ということでトナリのネタ。いきなりアブナイッ! 人種差別問題をするどく突いた作品。と書くからいけないんだよな。



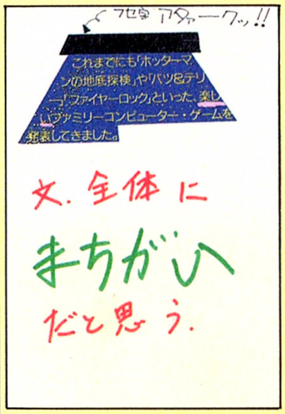
群馬県・からん

♨おぉお～とっ! パワーあるなぁ～! 勢いあまって誇張表現ってとこだろうかっ!? ま、宣伝のためにはしかたなかっぺっ!!



徳島県・朱雀

♨ピクニックの仲間でしょ。そりゃハイキングとツッコンでいただいてくれましたか!? それはどぉーも。



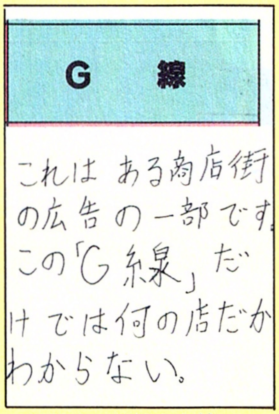
神奈川県・中村康之

♨おい、おい。いけないよ、そんなこといっちゃっ!! でも正直でよろしい。って言っちゃだめだって!



神奈川県・ヒゲオヤジ

♨では、本物の方に立ってもらいましょう! 本物さんどぉーぞっ! 正解は3番の方でしたぁ～っ!!



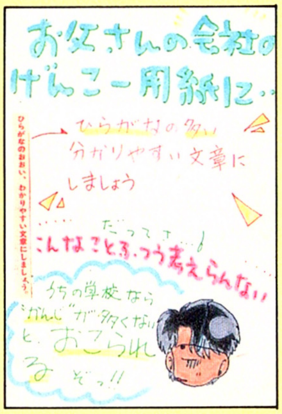
大阪府・犬上御田鍬

♨うーっ、リアクションが書けないネタじゃっ!! 本当に何だかわからんじゃないかっぱえびせん!



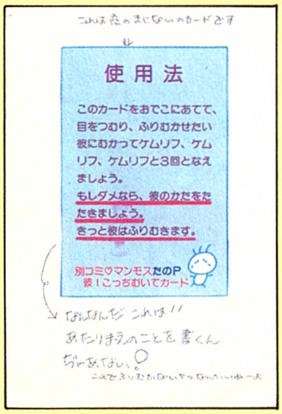
大阪府・日高ヨシカズ

♨どーしたらいいかは自分で考えて下さい。ちなみに赤でかこった所。これは脅迫ではなかろうか!?



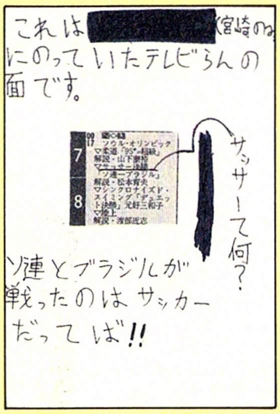
北海道・伊藤彩子

♨大人には、大人の事情というものがあるんだよ。きっとお父さんも大変なんだよ。きっとそうだよ。



埼玉県・アッシュ命

♨こんなん付けて彼をふりむかせたら、嫌われちゃうんじゃないか? でものりPのカードだから許す♡



宮崎県・ぷうかJr.ターボ

♨えーっ! 知らないのぉ～っ!! 金鳥サッサは、ハイサッサァーッ! っていうスポーツじゃないかぁ!?



長野県・ゆいな

♨これは、歴史的大発見だぞっ!! よくやったっ!! そのうえ碁石と言うよりは、はなくそって感じだ!

Hソフト制作会議

う！　な、なんでこんなに広いんだ!!　海は広いな大きいな。こんな広くてどーすんの。



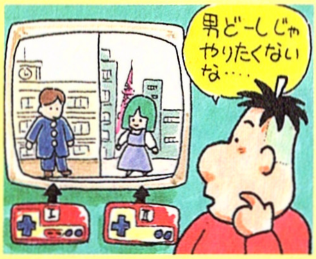
〈企画書部門〉

●次々にでてくる女の子の下着の色を当てるの♡　それで、5人連続当たったら、女の子が下着姿になってくれるってゆーのはどぉ!?
例B組のさおりの下着の色は？
①ピンク⬅
②きいろ
③あお

東京都・ちょこみんと

♨ルールも単純だし、5人くらいなら連続で当たるかもしれないと、途中でヤル気を失う事もないでしょう！　良いと思います。

●ノーマルなRPGだが、敵は全て女性で、HPを表すものが衣服の数。もちろん、衣服の少ない蛮族は弱く、寒い地方の衣服を多く着込んでる者は強いことになる。そして、最後の敵は十二ひとえを着



た日本のお姫様。戦闘画面は、敵のグラフィックが画面いっぱいに広がっていて、ダメージを受けるたびに服がハガれ落ちる。また、強い敵になるほど、グラフィックもきれいで凝った物になるってのが望ましい。

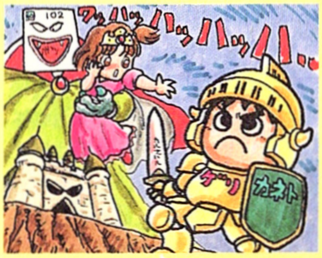
兵庫県・ファイナル・ウェポン

♨先輩の方、見てましたら彼の必本、返してあげて下さいまし。

●主人公（男・16才）が、1面ではスケベ本を買いに行き、2面では恋人（15才）とHする。3面では、以前からのあこがれであった、「18才未満おことわり」の映画を見に行く。のだが、各面ジャマ者がいる。1と3面は恋人に見つかってはだめ。親に知られたり、警察に補導されたりしてもゲームオーバー。でも、各面クリアしたら、感動的なENDING。そしてあなたは、PLAYBOYというすばらしい称号を与えられます。おふたりでも楽しめるACGでございます。

三重県・崇

♨ん。これ面白そーじゃん。2プ



レイモードは画面2分割にして、男と女にそれぞれ分かれてやるってのがいーとオイラは思った。

〈ストーリー部門〉

●「デブはキライだ！」と、あこがれの彼に言われてしまった身長155cm、体重72kgの女の子が、サウナ、エクササイズ、断食などでダイエットを決心する。しかし、ケーキ、チョコレート、ポテトチップ、あんみつetcの誘惑攻撃が！
　ムリなダイエットで体をこわしたり、誘惑に負けたりすると、とてつもなくヒサンなエンディングをむかえるハメに…！　さあ、誘惑の魔の手を振り切り、彼に再度アタックするのだ!!

茨城県・SABOTEN

●キミは大金持ちのひとり息子。7ヵ月後に結婚をひかえて遊びたいさかりなのだ。婚約者からES-CAPEし、女の子を沢山口説くのが目的だ。まずは女中を口説く。彼女をおとさないと外出も出来ず、ゲーム中重要となるお金も、この娘なしには入手がむずかしい。
　街に出たキミ。さぁ、ナンパしまくろう！　できるだけカワイイ女の子を、できるだけスパッと簡単に口説こう!!（クリア後のスコアを左右する。）　注意点は婚約者の「押しかけ訪問」と女中の「機嫌取り」。財力とセンスの生かし方が勝敗を決める!!

東京都・ローレシアの王妃

♨みなさんのハガキを読んでると、そのアイディアにはいつも、驚きっぱなしの感動しっぱなしです。いやぁ、感心かんしん。

●近未来…女は強くなっていた。全地球的規模で、社会の動向を左右してきた男に代わって、あらゆる実権を女達が握ったのである。男はすべて辺境に追われ、年に一度、種の存続のためだけに女社会に連れ去られる。だが、帰って来た者はいない。そして、今年のいけにえ…それが主人公となる。
　男社会の復興のために、主人公は世界各地の女社会を撃破してゆくのであった……。

兵庫県・ファイナル・ウェポン

♨さっきの企画部門にあったヤツのストーリーです。いっしょに見てあげて下さいまし。

●ジョーレン王国の王女レイナ姫が、大魔王ボツハガーキにさらわれた!!　キミは、伝説の勇者マサアキの血を引きし者として、姫を助けに行くのだ!!　しかし、大魔王を倒すには、ゲリの鎧、カネトの盾。そして…カルナバルの剣が必要である!!

神奈川県・かるなばる

♨つるぎだけ余計だったね。あ、うそうそ、冗談だってばさぁ…。

〈ギャラリー〉

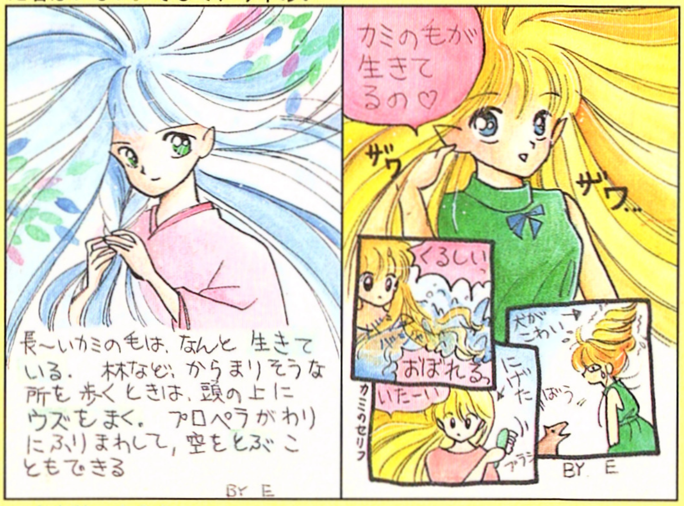
●あたしは、女の子のほーが発想がスゴイと思いました…。

和歌山県・小名直絵

●ぼ、ぼく、このコーナー好きになりそう。今回は何も言わないけど、す、すぐにつぶれないことをい、祈ってます。ち、ちなみにぼ、ぼ、ぼくは、まじめな中学生です。

（住所、氏名連絡せよ）

♨こーしたらイイ、あーなら良かった。てな感じの、意見やその他の感想なども募集したい。みなさまのおハガキ、お待ちしてます。



○三重県・恵利織

♨パーマかけたり、髪切ったりするとどーなっちゃうんだろう!?　ところで、キャラ部門はまだまだハガキが少ない。ステキなキャラを、ズンドコ送って下さいまし。



二誌追う者は、一誌も得ず。

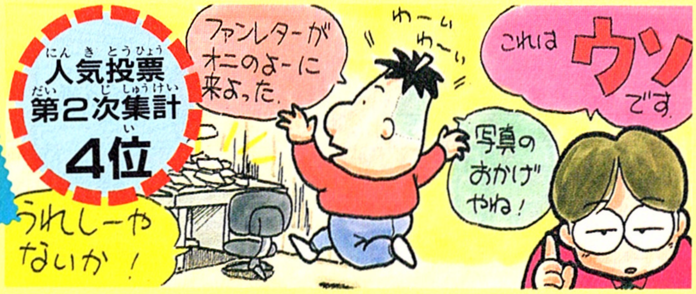
宮城県 ねりー・まーく

ねるひまがあったら、ネタを書けっ！



うそも方言

都会人には不利！　読み方がわからないと順位があがらなかった。次回に期待しよう！



やあ、元気かいっ!?　ちょーしはどーだいっ!!　ぼくはＢＡＤ！　そう、ぼくが今回最下位になったうそも方言さ。アハハ…。いいんだ。強く生きるんだ。ところで、最下位になったということは、それなりの理由があると思う。で、みんなからのお便りを読んでみて一番多かったのが、発音のしかたがわからないとのことだった。つまり読みにくいんだ。だから今度はわかり易いのを選んでみたんだ。

今後のネタ作りに役にたってくれたらうれしいんだけどなっ。それから、コンセプト（書き方）がわからないとこまるので話しておくけど、別に方言にこだわらなくてもいいよ。とりあえず、そんなのあるかよぉ〜！　っていうウソを考えてくれればいいんだ。方言はその次。方言を知らないって人なら、今、学校や街で流行ってる言葉を使ってくれればいい。例えばのりＰ語。東京の人だって江戸っ子の言葉があるし。それでも思いつかなかったら自分で考えた言葉、暗号でもいいよ。どうだい、少しはネタが浮びそうな気がしてきたでしょ。それじゃ、ガンバッテ、ハガキ書いてねっ!!

★わが生まれは平安の都なれども
　けふ　あかつきに　ものおとの
　きこゆれば　戸をあけたれば
　よもの様　変はりなりけり
（訳）私の生まれは平安京でしたが、今日、明け方にもの音が聞こえたので戸を開けたら四方のありさまが変わっていたの！
東京都・ゆかりべまりこ

★うちのおとうはん「波宇路」は魔法がつかえますのんえ。すごおますやろ。通勤は「るうら！」と叫んで、あっとゆうまに、いかはるんどす。もう、いややわ。
（訳）私の父「波宇路」は魔法が使えますの。すごいでしょ。通勤は「ルーラ」と叫んであっというまに行くのです。もう、いやですわ。
京都府・どっさりくん

★ふが　ふが　ふがが　ふが
　ふがが――――っ!!
（訳）わしの入れ歯をかえせーっ!!
兵庫県・大木まき

★おら、ヘミズタはちずーぅはち、もってっどぉーっ!!　Ｒ組合の代打にたいまっちゅう人がおっど！
（訳）ぼくは、ファミスタ'88を持っています。Ｒチームの代打にはたいまという選手がいます。と言っているのです。
広島県・坂井貴紀

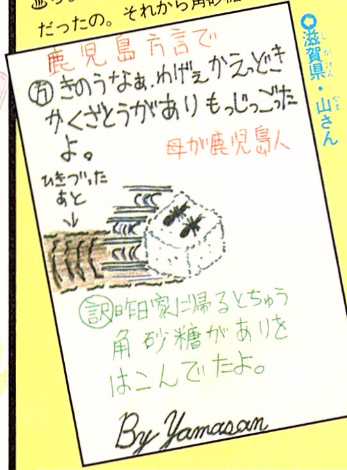
★じゃん　神奈川じゃん　方言じゃん　じゃん。じゃんエルロンドじゃん　3時間強じゃん　クリアじゃん　エンディングさっぱりじゃん　まあよかったじゃん。モランボンじゃん。まーじゃん。ジャンジャンッ!!
（訳）私は神奈川県民なので方言は知らん。唯一「じゃん」がある。んで、エルロンドを3時間強でクリアしたにょん。エンディングがさびしい。米倉斉加年「おいしい物は逃げ足速い」以上。
神奈川県・中村康之

★ひゅうぴぁーひゃらひゃんひゃ、しゅっぎょっく、おみょひょひ!!
（訳）スーパーアラビアンは、すっごくおもしろい!!
※注　左右に口をひっぱって言うとできますっっ。
三重県・崇

★Tomato were occasion.
（訳）とまと　は　あけーじゃん。
山口県・げろ

★h］a　9000△○，△▽
　(m）Ｂ　Ｆａ△△△ｍｏｖ，
（訳）どーも　ジェット浪越です。これはコンピュータの機械語です。
東京都・ＰＣ9800

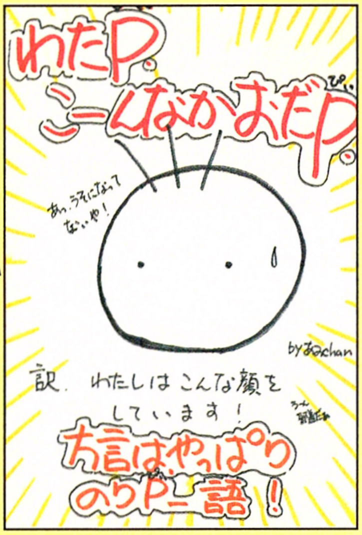
♨ちょっといい？角砂糖って生き物だったの。それから角砂糖の糖が違うよ！



滋賀県・山さん

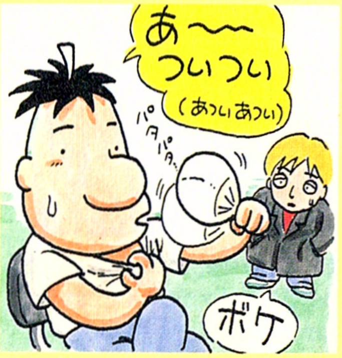


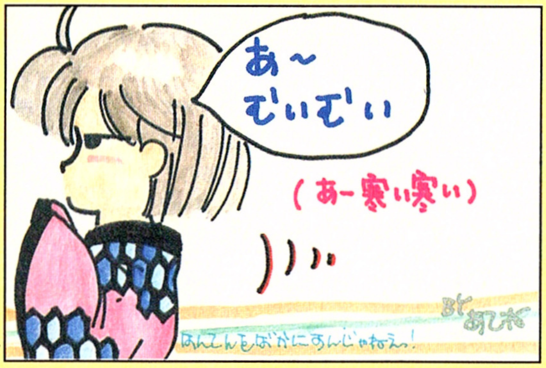
東京都・ぜっこうちょう池田



東京都・あみchan
♨結構。けして邪道ではありませぬっ!!　それから、「あっうそになってないや！」とありますが本当だとしたら、友達、少ないでしょ。

徳島県・ゾーマ
♨スルドイッ！　たしかにそうじゃ。ま、復活呪文はいいかげんかもしれないけど。お若いのによくお気付きなされた。ほめてつかわすぞっ！





三重県・あてね元勇者ごくう
♨ナァーイス！　シンプルだけど、すごく温かい感じが伝ってくる。それにしてもおいおいとは太川陽介みたいだ。あ、あれは〝るいるい〟か。

「おいしつこいぞっ!!」と読者の声が聞こえる!!

ごめん！本当にこれが最後の人気投票

本当にすまない。毎号毎号最後だとウソついてっ!! でも今度は本当だから…。信じて。つーことで、ハガキ、ばしばし送ってちょー！



総評

えー、どうでした、今回の新企画たちは。前のネタと比べると、だいぶコンセプトが見えてきたと思うんだけど。何を書けばいいのか、わかってもらえたかな!? ま、始まったばかりで、なんだか地についてないよーだけど、だんだん落ちついてくると思う。はっきりいって、全体的に新企画は旧企画と比べると人気がなかったんだ。でも、今回のを参考にしてもらえれば変わるでしょう。

ある読者のひとりにこんな意見を言ってくれた人がいた。〝各コーナー同じようなネタがあるので、似ているものはひとつのコーナーにまとめてはどうだろう〟と、たしかに納得。だから、人気投票の結果によって一部、吸収合併する所もでてくるかもしれない。次回は新旧の企画をまとめた集計結果だが、その次の、新しくなるFNNを楽しみに待っててね！ ちなみにFNNも変わると思うけどっ！

いよいよ大詰め！力全開で投稿せよ！

なせばなる！ なさねばならぬっ!! 投稿家業っ!! たった1枚のハガキで日本中の感動を自分のものにしようっ!!

三国一の大バグ野郎

日頃言えないうっぷんを、ここで一気にぶちまけろっ！ とにかく何でもいい、文句言えばいいのだ！

ドラクエパラダイス

ドラクエファン、よっといでぇー！ 君たちならネタ切れのおそれはないハズ。さあその力を見せてくれ！

いくらなんでもいないだろ！

こんな奴いるかよ、と思う奴を紹介してくれっ!! ウソでも本当でも構わん！ 笑えたらそれでいい！

紙コンアトランダム

絵ネタなら何でも良しっ!! ヘタでも、FCネタでなくてもだっ!! 個性豊かな作品ならそれでいい！

ナゾラー問答？

リズムとキレ味で勝負！ FCネタから、身近なネタまで何でもアリ！ 絵ネタに新転回が欲しい！

へんなもの発見伝

雑誌、新聞、広告、ありとあらゆるものから〝へんなもの〟を発見してほしいっ!! 待ってるぞっ!!

Hソフト制作会議

ここは会議室。今、静かにHソフトの製作が…。君の考えた、笑えるキャラや、企画書などをくれ!!

新コーナー募集

新企画はいつあっても喜ばれるもの。そうでしょ。はいそうですと言うことで、みんなが考えたコーナーが欲しいのだっ!! はっきし言って、この手のハガキは非常に少ない。採用されれば、アイディア提供者として、コーナーが続く限り名前が残るんだっ!! こんなおいしいことは他にないぞっ!!

うそも方言

想像を絶する大ウソを、君の住んでるお国言葉で表現してくれ！ ただし、和訳を必ず付けてくれよ。大げさな訳し方でもかまわんぞ!!

没収容所

没を犯した人々の刑務所。各コーナー又は直接収容所に入ってくるやつもいる。ネタに区別がないのもここだけだ。ハガキ待ってるぞ！





FC誌界のしょうゆ顔。次号の必本は12月2日発売です。

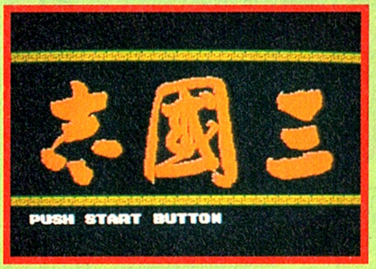
神奈川県 ミーハー石井

好評連載

SLG入門講座

最新ゲーム実戦編

去年の冬、私の部屋には“おこた”しかなかった。今年は、遠赤外線の電気ストーブが入った。来年はエアコンだっ！　とゆーワケで、冷え込みが厳しくなりました。お体にお気をつけください。こんな寒い日は、思わずおこたでファミコンってことになりそーですが、ファミコンは1日1時間だよ!!　ってか。



三国志

光　栄	カセット
発売中	¥9800

5本のシナリオ、大きなマップ、200人以上の登場人物、みんな三国志の世界、十分に楽しんじゃってるかな？
登場人物が多くてたいへんだよぉって、頭かかえちゃってる人、いるんじゃない？　そんなキミ、ご安心／　今回はシナリオ2からシナリオ5に出演してる配下武将、なんと100人、大放出をしてしまうのだ／　さあ、持ってけ!!

◇これで配下武将は、ほぼカンペキだぞっ！

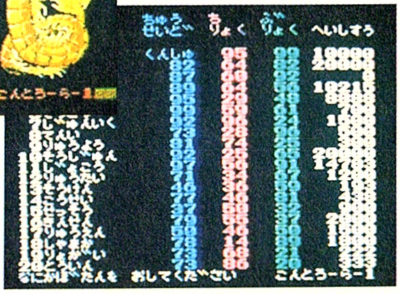
前回はシナリオ1の『董卓打倒』に登場する配下武将全77人のうち、40人を紹介したんだったよね。今回は、シナリオ2から5の初出場の配下武将のデータを、いっきょに100人、大公開だぞ／　おおっ、ふとっぱら!!　前のシナリオに登場した配下武将が、引き続き登場してくる場合は、変更されるのは年齢だけ。そのほかのデータは（たとえ、仕える君主が変わっても）、変更されないからね。

で、今回は、シナリオ2の『曹操の台頭』から全39人中34人、シナリオ3の『新時代の幕開け』から全38人中33人、シナリオ4の『孔明の出廬』から24人全員、シナリオ5の『三国の時代』から9人全員、計100人の新登場配下武将のデータ集なのだ。5本のシナリオの総配下武将数は187人いるんだけど、そのうちの140人を紹介してしまったワケだね。この数は、全配下武将のおよそ75%にのぼるんだよ。すごいだろ。

これだけの数の武将を把握しちゃえば、もうこわいもんなんかない／　と思う…。残りの配下武将は、たった47人だ。これぐらい調べるのはワケはない…なんてことはないよなぁ。まあ、使えそうな武将は、ここにほとんど入ってるから、このデータ集で十分戦えるとは思うけどね。



▼とゆーワケで、支配武将をチェックしとけば、こーゆーことも可能なワケだ。引き抜いて、捜して、戦争で捕虜にして、何をするにもデータ集で確認しとけば、悩まなくてすむし、間違いも少ないはずだ



▲5本のシナリオを合わせて、登場する武将は200人以上。全員をチェックするなんて、なかなか大変なことだ。そこで、このデータ集の出番だ。前回と合わせて、なんと140人の武将データが押えられるんだぜ／

◇それでも捜せ！

さて、ここで紹介している武将たちは、配下武将だよね。彼ら以外にも、在野には、まだ武将たちが潜んでいるんだぞ。それから、次のシナリオで初登場する配下武将も、在野に潜んでることがあるんだからね。

つまり、だ。「武将の捜索は、一生懸命にやろーね」ってことが言いたいワケなんだよね。「またか、しつこいなぁ」って思う人も多いかもしれないけど、このゲームのポイントは、いかに武将たちを集め、いかに武将たちを使いこなすかってことだからね。在野に潜む優秀な武将たちを、しっかり見つけ出さないと、ゲームがちっとも進まんのだよ。

もちろん国作りも大事だ。金をかせがないと、何もできない。だけど、武将捜索もおこたってはいけないんだよ。国作りをするのは武将なんだからね。



▲それでも、武将捜索はどん欲に行なおうね。ほらほら、シナリオ3の配下武将許褚を、シナリオ2で見つけたぞ!!



▲もちろん、見つけ出した武将は、すぐに配下に入れよう。“捜索”と“引き抜き”で、優秀な武将をそろえよーぜ／

◇さあ、これが武将のデータだ！

じゃあ、武将の紹介を始める前に、各データの説明をしておこう。

まず、太守である武将は、太守欄に○がつけてあるからね。国は、その武将がいる国でしょ。君主は、その武将の親分ね。忠誠度は、君主にどれだけ忠実かってこと。これが低いと、寝返りやすいから注意。年齢が高い武将は、春に寿命で死ぬことも…。身体は、健康度。値が小さい武将は疫病のときや春に死ぬ確率が高いワケ。知力は賢さ。高いほど、命令の成功率や結果がよくなるんだ。武力は戦闘能力。高いほど戦闘で有利。カリスマは指導力や統率力、魅力なんかを数値化したもの。外交交渉の成功率や結果に影響。運勢は、人智の及ばない運。水軍に○がある武将は、水軍を扱える。水軍は渡河能力が高いんだ。兵数は問題ないよね。それから、一言のとこの数字は、シナリオナンバーだからね。

それから、軍師タイプ（知力高）には青色、武力タイプ（武力高）には赤色、完璧タイプ（知力・武力ともに高）には緑色、しょーもないヤツには黄色の地がひいてあるのは、前号と同じだからね。そこんとこ、よろしく／

じゃあ、そろそろ始めよーか!!

No.	太守	名前	国	君主	忠誠度	年齢	身体	知力	武力	カリスマ	運勢	水軍	兵数	一言
1	○	趙雲	2. 幽州	公孫瓚	93	40	95	90	99	86	96	○	500	② おっ、こいつはすごい！ 関羽とタメはれるぜ!! 欲しい人材だ
2		田豊	5. 冀州	袁紹	93	36	87	82	62	46	23	○	1100	② 高い知力と、そこそこの武力。兵数を増やして太守にしよう。
3		審配	5. 冀州	袁紹	98	37	93	32	66	78	32		800	② 使えねえヤツ。攻められる心配のない国の太守だろーな。
4	○	栄譿	6. 兗州	呂布	84	39	74	36	59	60	28	○	700	② なんか、パッとしないヤツが多いなぁ。知力の低い太守なんてね。
5		陳宮	7. 兗州	呂布	12	42	69	89	28	33	16		100	② こーゆー忠誠度の低いヤツの扱いって、頭を悩ますとこだよね。
6		魏続	7. 兗州	呂布	76	40	65	33	74	41	54	○	700	② 特徴がないってことは、一言のネタがないってことで…。
7		張遼	7. 兗州	呂布	85	32	87	86	93	74	98	○	1200	② うーん、コイツも、なかなかやるなぁ。何でもやらせられるね。
8		呂虔	7. 兗州	呂布	89	37	87	25	73	35	36		900	② はっきり言って、この人は“捨てゴマ”要員なんですねぇ。
9		曹豹	10. 徐州	劉備	28	51	42	27	18	15	20		100	② うーん、ここまで各値が低いと、思わず感心してしまうね。
10		徐晃	12. 予州	楊奉	55	26	90	56	91	65	88	○	5000	② 若いし強いし、前途洋々、期待の若き武将だ。
11		劉岱	12. 予州	楊奉	89	40	87	34	67	25	67	○	1200	② 平均だなぁ、きっと中間管理職なんだぜ。
12		程昱	13. 予州	曹操	81	31	55	92	35	44	45		200	② コイツも直接戦闘をさせちゃいけない、内政用の武将だ。
13		郭嘉	13. 予州	曹操	98	31	41	97	19	80	17		200	② 内政、外交どっちもOKの軍師。直接戦闘はダメよ。
14		于禁	19. 司隷	曹操	85	37	82	20	72	25	28	○	1000	② 戦争の専門家だね。しかも、力押しだけしかできないだろうな。
15		荀攸	19. 司隷	曹操	87	29	65	89	27	48	45		200	② 内政は、そこそこにこなせるだろーけどね。
16		楽進	19. 司隷	曹操	76	37	79	33	53	40	53	○	500	② ……。「すみっこで太守」ぐらいだろーな。
17		陳矯	19. 司隷	曹操	90	46	98	80	22	16	40		300	② 身体の丈夫な内政屋さんだね。国作りは、お任せさっ。
18		曹昂	20. 司隷	曹操	99	21	61	59	61	92	16		700	② この忠誠度とカリスマの高さは、他国への使者にピッタリだ。
19		典韋	20. 司隷	曹操	96	36	95	28	96	32	19	○	500	② 運がないのが気にかかるけど、強いからいいか。
20		劉璝	23. 并州	劉璋	89	22	73	47	50	67	49	○	1800	② 見事なまでに特徴のないお方。苦手がないと、言っておこう。
21		法正	48. 益州	劉璋	63	21	78	87	44	71	34	○	500	② 知力、カリスマがいいね。外交・内政どっちもいける。
22	○	候選	24. 涼州	馬騰	74	21	71	51	77	68	70	○	1000	② すべて、そこそこ以上ですな。太守向きってやつですか。
23		張横	24. 涼州	馬騰	84	18	69	31	74	18	18	○	1000	② 武力だけの武将だね。まだ若いから、経験を積めば使えるかな。
24		楊秋	24. 涼州	馬騰	53	22	87	36	67	35	47	○	1000	② 忠誠度がちょい低めだけど、わざわざ上げてやる価値があるかな？
25		馬超	26. 涼州	馬騰	97	17	89	62	98	84	63	○	1500	② うーん、さすが馬騰の息子だね。将来が楽しみだ。
26		李湛	26. 涼州	馬騰	65	20	74	45	54	76	50	○	1000	② まあ、彼もまだ若いからねぇ。経験しだいでしょう。
27		龐徳	26. 涼州	馬騰	74	17	88	87	44	71	32	○	1300	② なかなか使えそうな軍師。水軍も使えるし、太守でいけそうだね。
28	○	馬玩	27. 涼州	馬騰	69	21	89	27	58	45	54	○	1000	② なんで太守なんてやってんのかな？ 馬騰の甥だからかい？
29		周瑜	28. 揚州	孫策	94	21	74	97	56	94	25	○	2500	② こーゆー、若くて、使えて、2枚目なヤツなんてキライだいっ！
30		張昭	28. 揚州	孫策	93	31	76	98	18	91	89		500	② 最高の知力と、最低の武力。うーん、軍師タイプの鏡だね。
31		張紘	28. 揚州	孫策	89	24	65	90	27	66	94		300	② 張昭と同じタイプだね。同じ国においといちゃ、もったいないよ。
32		闞沢	32. 揚州	孫策	89	37	53	65	35	52	39		500	② あっち行って、おとなしく太守でもやってなさいね。
33		韓暹	30. 揚州	袁術	23	37	74	19	47	62	73		900	② 忠誠度が最低だけど、引抜かれても惜しくないよね。
34		甘寧	39. 荊州	劉表	55	21	87	52	94	69	85	○	1000	② 若さと武力と運で、一気に突っ走るのだ！
35		馬延	4. 冀州	袁紹	73	43	73	40	43	62	63	○	1000	③ こいつも並の、つまり、太守ならやらせられる武将だね。
36		呂廣	5. 冀州	袁紹	45	40	74	23	81	36	87	○	900	③ 武力と運が高い、戦争が得意のタイプだね。忠誠度を上げなきゃ。
37		呂翔	5. 冀州	袁紹	61	38	71	26	73	61	69	○	800	③ どっちかってゆーと武力タイプに近い。辺境の太守か？
38		張覬	5. 冀州	袁紹	45	45	84	44	49	24	51	○	1000	③ いれば、それなりに使い道があるのかもしれないけどね。
39		蔣幹	12. 予州	曹操	89	26	78	73	16	18	43		200	③ 知恵がそこそこあるから、地方の軍師に回しますかね。
40		曹休	13. 予州	曹操	95	19	88	43	60	91	46	○	1700	③ 若いからね、立派な軍師のもとで修行させれば、将来は◎！
41		許褚	13. 予州	曹操	97	32	98	19	98	19	21	○	500	③ 丈夫な身体と、強い武力は、戦争のときに頼りになるぞ。
42		司馬懿	13. 予州	曹操	84	22	88	98	83	91	99	○	2400	③ 内政、外交、戦争、全てをこなすスーパーマン。しかも若い！
43		曹真	19. 司隷	曹操	90	17	84	78	79	90	75	○	1500	③ カンペキとゆーにはちょっと物足りない感もあるが、若いからね。
44		牛金	19. 司隷	曹操	76	30	87	15	89	47	55		500	③ 水軍の使えない武力タイプは、戦場の地形を知らないと不安だね。
45	○	馬鉄	24. 涼州	馬騰	92	17	79	56	68	82	26		900	③ コイツも若さだけが取柄みたいだね。
46	○	馬岱	25. 涼州	馬騰	90	22	90	69	87	85	84	○	1200	③ 知力もそこそこだし、コイツなら安心して太守にできるね。
47	○	馬休	27. 涼州	馬騰	92	21	71	51	55	77	23		1100	③ 何といーますか、いわゆる“すみっこの太守”ではないかと…
48		魯粛	28. 揚州	孫権	94	29	89	95	42	76	58		1000	③ 高い知力と、そこそこのカリスマ。太守にピッタリ！
49		丁奉	28. 揚州	孫権	90	41	81	81	22	29	47		1100	③ 直接戦闘不可の内政武将。花の中年、真っ盛り!!
50		藩璋	28. 揚州	孫権	93	38	87	29	65	72	74	○	1300	③ あー、使えね。お前も“すみっこ太守”かぁ!!

No.	太守	名前	国	君主	忠誠度	年齢	身体	知力	武力	カリスマ	運勢	水軍	兵数	一言
51		凌統	28・揚州	孫権	93	35	85	55	68	63	56	○	1600	③ ま、普通に太守をやらせとけば、いいんでないかい。
52		諸葛瑾	31・揚州	孫権	98	28	84	94	20	70	70		500	③ なかなか、いい軍師だね。カリスマも運勢もそこそこだし。
53		陳武	32・揚州	孫権	90	37	85	58	70	28	75	○	1100	③ このぐらいなら、そつなく太守をこなせるだろうな。
54		顧雍	32・揚州	孫権	93	34	71	75	23	66	94		1500	③ 陳武を太守にして、コイツを軍師につけりゃ、カンペキだね。
55		呂蒙	33・揚州	孫権	96	24	79	90	47	82	83	○	1100	③ 知力、カリスマ、運勢、三拍子そろった好軍師。若いのも魅力。
56		関平	37・荊州	劉備	95	22	93	53	77	79	59	○	600	③ 関羽の養子。さすがにオヤジよりは、かなり落ちるね。
57		劉封	37・荊州	劉備	94	12	85	71	43	81	96		600	③ 劉備の養子。さすがにオヤジよりは…2代目って苦労するなぁ。
58		周倉	37・荊州	劉備	84	33	89	30	84	83	88	○	1500	③ 武力と運で戦争を生き抜く…のかな?
59		徐庶	37・荊州	劉備	97	29	81	96	37	81	95		100	③ のちに曹操に降るが、劉備の優秀な軍師だったんだね。
60		糜芳	37・荊州	劉備	65	32	93	39	85	36	65	○	1600	③ 頑健な身体が自慢の32歳! よっ、男盛り!!
61		馬良	37・荊州	劉備	94	31	51	93	47	44	48		500	③ 知力の人だ。戦闘行為は控えた方がいいよ。
62		馬謖	37・荊州	劉備	89	24	88	61	55	88	64	○	700	③ カリスマで外交専門武将かな? 万が一、殺されても惜しくない?
63		魏延	38・荊州	劉表	34	27	89	41	94	69	73	○	700	③ 忠誠度が低い。武力は高いし、引抜きを狙うのも悪くないな。
64		劉琦	39・荊州	劉表	97	22	89	92	30	84	18	○	1300	③ 運がないのが気にかかるけど、内政・外交どっちもできるぞ。
65	○	蔡和	41・荊州	劉表	89	22	79	40	37	23	19	○	700	③ 水軍が使えることと、年齢が若いことだけが取柄なんだもんなぁ。
66	○	蔡仲	42・荊州	劉表	90	20	76	37	39	18	19	○	700	③ 蔡和クンとおんなじよーな武将。あまり期待はかけないよーに。
67	○	劉巴	50・益州	劉璋	98	21	85	82	62	46	66		1200	③ いざとゆーときには戦闘も行える軍師。攻めにいっちゃダメだよ。
68		曹丕	13・予州	曹操	98	23	85	74	92	97	92	○	800	④ さっすが曹操の血を引くだけあるな。2代目の魏王をめざせ。
69	○	閻圃	22・并州	張魯	82	46	65	65	30	30	64		3000	④ 年齢もいってるし、各値もそこそこ。すみっこで隠居して下さい。
70	○	張衛	45・益州	張魯	81	44	88	35	75	22	86	○	3000	④ 戦争のときは、最前線で働いてくれるでしょ、きっと。
71		楊松	45・益州	張魯	32	45	69	33	53	58	55	○	2000	④ この人も、ふつーの人。ふつーに太守させといていいんじゃない。
72		孫翊	28・揚州	孫権	89	22	76	18	64	54	78		500	④ 人並の武力で、人並に働いてくれるんじゃないですかぁ。
73		歩騭	28・揚州	孫権	92	29	71	73	49	48	90	○	900	④ いちおう軍師タイプにしたけど、軍師としては並以下ね。
74		陸績	28・揚州	孫権	85	39	78	38	33	38	65		1000	④ 運勢以外は、すべて並以下とゆー立派な武将だ!
75	○	孫瑜	31・揚州	孫権	96	21	81	63	61	92	71	○	900	④ ま、カリスマが高いから、太守でもいいんだけどね。
76		徐盛	32・揚州	孫権	95	32	79	49	86	56	91	○	1400	④ 武力よし、運よし、知力を少し上げれば、太守としてカンペキか?
77	○	陸遜	36・揚州	孫権	93	25	89	93	83	68	57	○	1000	④ コイツは使えるぞ! まだ若いし、どんどん経験を積ませよう。
78		張苞	37・荊州	劉備	96	20	94	30	97	42	62	○	700	④ ちこっとおつむは弱いけど、武力は超一流。頼りになるぞ。
79		伊籍	37・荊州	劉備	94	47	74	86	18	28	75		300	④ 絶対に戦闘に参加させてはいけない、軍師タイプの代表だ。
80		諸葛亮	37・荊州	劉備	99	27	69	100	72	97	84	○	2000	④ 戦闘だって行える、限りなく完璧タイプに近い、最高の智将だ。
81		関索	37・荊州	劉備	94	17	87	57	91	74	83	○	600	④ コイツも戦争屋さんだけど、若いし、完璧をめざせるぞ。
82		関興	39・荊州	劉備	96	21	82	53	77	49	73	○	700	④ 立派に人並してるお方だ。ゆえに、ごく普通に活躍するであろう。
83		簡雍	39・荊州	劉備	79	32	76	75	22	29	35		300	④ 国作りは、そこそこにこなせると思うよ。
84		龐統	39・荊州	劉備	93	30	74	98	71	78	23		700	④ コイツも、かなり完璧に近い軍師だ。水軍を使えないのが残念!
85		黄忠	41・荊州	韓玄	95	61	84	68	96	80	97	○	1700	④ かなり高レベルの武将だけど、いかんせん年齢がねぇ…。
86		鞏志	42・荊州	金旋	89	51	71	65	32	52	93		1300	④ 年齢のわりには、何もできないヤツだな。ま、すみっこ太守だね。
87		鮑龍	43・荊州	趙範	51	46	85	27	45	27	32	○	1000	④ うーむ、使えねぇヤツめ! 補給国の太守にしかならんな。
88		陳応	43・荊州	趙範	73	42	89	19	57	40	68	○	900	④ えーい、アホめ! お前なんか、あっち行け! あっちへ!!
89		劉延	44・荊州	劉度	74	43	79	46	50	58	63	○	1500	④ こーゆー"中の中"なヤツに、なんてコメントすりゃいいんだ!?
90		刑道栄	44・荊州	劉度	77	40	74	16	80	41	26		1000	④ えーい、この知力はなんなんだ!! コイツも戦争専門だな。
91	○	劉循	50・益州	劉璋	98	19	87	45	60	88	37	○	3000	④ コイツの取柄は若さとカリスマか。経験を積ませるしかないかな。
92		楊修	3・幽州	曹操	88	28	61	96	24	22	15		100	⑤ 武力・カリスマ・運勢が最低。内政をやらせるしかないね。
93	○	陳群	6・兗州	曹操	89	29	73	95	31	61	93		700	⑤ 知力、運勢といいもん持ってるからね。国作りはお任せだね。
94	○	曹植	17・并州	曹操	93	24	74	92	42	97	30	○	900	⑤ 曹操の息子だけに、カリスマはピカイチ。知力も高いし太守向き。
95		傅士仁	38・荊州	劉備	51	43	69	25	52	21	30	○	800	⑤ 人並なのは武力だけ。すみっこ太守の決定版! ってか。
96	○	孫桓	31・揚州	孫権	97	19	88	32	85	88	84		700	⑤ 知力以外は高水準。経験で知力を補えるようになれば、ね。
97		孟優	53・益州	雍闓	20	36	89	14	83	42	41		2100	⑤ 簡単に引抜けるけど、考えちゃうね、このステータス。
98	○	孟獲	54・益州	雍闓	22	39	96	16	93	50	69	○	4000	⑤ 太守なのに忠誠度が低い。うまく引抜けば、無血で国が手に入る。
99		高定	54・益州	雍闓	82	43	82	15	63	77	58		1900	⑤ かなりアホな部類に入るけど、すみっこにいる分にはいいでしょ。
100		朱褒	54・益州	雍闓	61	38	87	18	72	46	39	○	2200	⑤ どっちかってゆーと武力タイプだけど、大した武将じゃないよね。

シミュレーション天国

SIMULATION PARADISE

タイレル辻の考えるピント

シミュレーションゲームはいろんな知識みたいなのがあるほうが、面白い。ま、遊びだからムキになることはないけど、意外と勉強になっちゃうんだよね。

WSLGの経験を積もう！

私の机のまわりには、さまざまなパソコンや工具といったものが散乱している。目の前にはこの原稿を書いて（打って？）いる98VXがあるし、その隣には88VAとAMIGA、ファミコン、そしてニッパやラジペンなどの工具からオシロといったものまである。しかし、よくよく考えてみると、これらのモノは最初からこうすればこうなるとわかっていて使っていたわけじゃなかった。使っているうちに、ああ、これはこうすればよかったんだな、と体に染み込ませていったものがほとんどだったんじゃないかな。その代表的なモノをあげるとすれば、ハンダ付け（中学生になれば授業でもやるよね）だったと思うんだ。私は小6の頃から秋葉原（横浜からは遠かった）に行って、2SC372や54、56、7400シリーズに555といったものとたわむれていたんだけど、それらの回路がうまく動作するかどうかはすべてハンダ付けにかかっていたといってもいいぐらいだったんだよ。最初はうまく付けるどころか、ハンダが流れるかどうかさえあやしかった。流れてもはじかれてどんどんハンダのタマが大きくなってしまったりね。どうしたらいいかわからないうちに、しだいにつけるタイミングみたいなのがわかってきて、とにかく理由はおいといて付けることはできるようになった。その、ハンダの付く理論的背景が確立したのは高校生の時だ。知ったからといって、ハンダの付きが変わるはずないのだが、ハンダの種類や溶解温度、界面活性の状況がこうなって、ハンダは付くのである、なんていわれると、妙に納得したり、界面活性なんて言葉を知ったりでなかなかおもしろい。

このように、理論的な事はともかくとして、経験によって行動がソツなく行える場合、それを世間では、ノウハウがある、というように表しているわけだ。わかったかな？

ここで話をSLGに戻そう。SLGを何回かプレイしてれば、だんだんとコツみたいなのがわかってきて、勝てるようになるだろう。これはまさしく経験から得た結果に違いないんだけど、もしキミがもっとSLGのウデを上げたいと思っているなら、経験よりもさらに一歩踏み込んで、なぜこの結果が得られたかを、3つ以上考えてみよう。このように、経験のバックボーンを確立することによってSLGのウデはメキメキあがっていくようになる。惰性のプレイはダメだぞ！



パソコンゲームおすすめ情報

シュヴァルツシルト◉工画堂スタジオ　PC-9801　¥12800

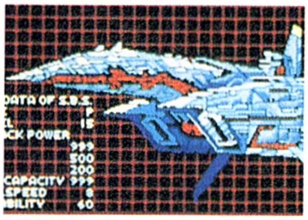
時は星歴3960年、シュヴァルツシルト銀河の辺境星団ジロの南西部にあるサンクリ星国から物語は始まる。

プレイヤーとなる皇太子の遊学中に、突然王が死んだと言うのだ。それに、その混乱をまっていたかのようにサンクリ星国領域の惑星ウーリィが反乱を起こした。皇太子は急きょ戻り、即位をして反乱鎮圧に向かうのであった。

というわけで、まずは反乱軍を鎮圧するのが目的となるんだけど、その後にもちゃんと別のシナリオがまっているそうな。このゲームの見どころやりどころはなんといっても戦闘に関わる戦艦を強化していくことだろう。強い戦艦を作れるようになると、装備や外見がいかにもって感じになるし、戦闘もラクになっていくんだ。戦艦を強くしたい場合は資金を貯めて科学技術を進歩させればいいんだそうな。戦闘はさすがに98って感じで、リアルタイムアニメーションしてくれちゃうんだからねえ。

その他、外交政策等も重要だし、いろいろな惑星の状況を調べなければならないようになっている。

現在はまだサンプルバージョンしか見てないので、次号で詳しく説明することにしよう。なんせ久々のパソコンSLGの新作だからね。



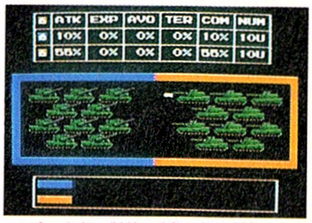
▲工画堂独特のキャラデザインが光る戦艦たち。そういえばすぐ近くなんだよなあ……

◉SLG専門用語集
【部隊編成】

各国さまざまな編成がある

この部隊編成というのは、各国、そして各時代によって編成が異なっていくために、いちがいには説明できないんだけど、あえていうならば、作戦を進行するために必要な戦力が組織されているもの、といえるでしょう。この部隊の規模として、大きいものから順に、師団、旅団、連隊、大隊、中隊、小隊となっていくんだ。その他にも方面軍や地域軍、軍団などの単位もあることにはあるんだけど、そこまでいくとその国の軍のシステム自体にかかわってくることなので、師団から小隊までの順番を覚えておけばいいだろうて。

この中で師団を例にあげてみよう。師団といっても、歩兵師団、装甲師団、戦車師団といった、性格を明確に分担したものから、アフリカ師団など、いろいろな種類の旅団をくみあわせたものまである。人数的には1万～3万ぐらいの規模になっている。師団の特徴は、作戦進行のための戦闘を独立して行なうことができるようになってる点だ。そのため、補給や偵察、通信、食料、救急、部隊といったものまで含んでいるんだ。



▲上記の説明は陸軍の場合。海・空軍は別な組織を組んでいる。10台だと中隊かな？

華麗なる筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

主人公、スカルダ。十五歳。森を出た理由。

祖父はスカルダを呼んだ。「スカルダ、まだ森は好きか」「はい」「儂はもう長くはあるまい。儂が死んだら、お前はどうする気だ」「迷っています」スカルダは真剣な面持で答えた。
できれば森で暮らしていきたかった。だが、樵としての知識と経験はまるでない。
それに、祖父は好きであったが、木々を切り倒す樵仕事には魅力が感じられなかった。
「お前は森に好かれとる。ここにいても、何とか暮らしてはいけるだろう。だが、それでは駄目だ」
「何故です」「森や、あの小さな町が全てではない。もっと広い世界に出て、守るべき大切なものを探すのだ」
「守るべきもの？」「そうだ。それを持った者は、持たぬ者よりずっと強くなれる。この世を生き抜く力になる」祖父が、ふっと遠い目をした。「お前の父はそれを持っていた。父である儂よりも早く死んだが、その人生は悔いの残るものはなかったはずだ」「父さん――」「良いか、スカルダ。森を出て旅に出ろ。
そして、自分の生き方を見つけ出せ」それは、祖父の遺言になった。
翌日、スカルダは埋葬を済ませるとすぐに旅仕度を整え、その日のうちに出発した。

11月21日。全国書店にて一斉発売。

小説
Wizardry
（隣り合わせの灰と青春）
ベニー松山著
定価980円



ウィザードリィ友の会 SPECIAL



ウィザードリィファンの皆さん。当コーナー、2回のお休みを経て特別版です。世界で初めてウィザードリィの小説をお書きになった方をお招きしました。

「隣り合わせの灰と青春」発売記念インタビュー
ベニー松山センセイ自作を語る

ベニー松山プロフィール

- ●昭和42年7月26日生まれ。●出生地／東京
- ●血液型／A型　●本名／松山紅一（ウソ）
- ●趣味／語呂合わせとオートバイに乗ること
- ●好きな女性／富田靖子とジェニファー・コネリー
- ●家族構成／父、母、祖父、祖母、妹、弟。
- ●学歴／現在、早稲田大学文学部文芸専修休学中

――まずは、8ヶ月にわたる連載、お疲れ様。さっそく質問だけど、そのペンネームはどうしてまた。

あるコミックに関係してるんだけど、秘密にしときましょ。

――にしても、よく人からウサン臭い名前って言われません？

ええ。でも、ジョージ秋山とかジェームス三木とか、文筆活動してる人でも、けっこうこういう名前の方もいらっしゃるので、「そういうもんだ」と思うようにしてます。最近は。マキ上田とかジャネット八田と一緒にされると困るけど。(笑)

――ところでセンセイは、「隣り合わせの灰と青春」のような比較的カッチョイイ文章のほかに、毎号のパソコンゲームTOP10のコメントや、今年の新年号の「忍者くん阿修羅の章」のようなウケ狙いの文章も書きますよね。

はい。無意識のうちに使い分けてるみたいです。本当は小説の方が"地"だと思うんだけど、編集の方と打ち合わせてるうちにダジャレを連発してしまって、その勢いで書くと、どうも。

――そういえば、語呂合わせが好きなんですよね。

(ちょっと間を置いて)ハイ。たとえば今、ボクに問いかけた最後の言葉、"よね"っていうのが頭に何故か、こびりつくんです。それから、"よね"のイメージがずんずんふくらんで、「幼年期」「米沢スキー場」「余熱」と言語中枢が、YONEだらけになってくる。それから脳内対抗大語呂合わせ大会が始まるんです。

――ま、そんな習慣って文章書くのに役に立つのかも知れませんね。(本当かな？)ところで――。そうとは知らない読者の人は、「ベニー松山さんって二重人格みたいだなあ」と思ってるみたいですよ。2通りの文章を読んで……

(笑) そうかも知れないけど、そうじゃない。ボクにしてみれば、くだけた感じの文章も、小説の文章も一緒のところを目指してるんですよ。ええ。

――と、言うと。

語呂合わせにしても、それと今回のゲームの小説化にしても、「文字の力」で果たすべきことをしてるつもりなんです。カッコ良くいえばね。

――そうですね。あとからつけた理屈みたいですね。(笑) ま、冗談はともかく、少なからずわかる気はします。

だから今回は、ウィザードリィ小説を書いたわけですが、いずれは、文字ならではの表現で読者が笑い転げてくれるようなものが書けたらなあと思います。何年か先でもいいですからね。

★私の好きなゲーム
『悪魔城ドラキュラ』『ロックマン』『ソロモンの鍵』『ヒットラーの復活』『ベストプレープロ野球』。ビデオゲームでは『ディフェンダー』『ダライアス』が好き。あと『マリオ3』も好き。

――さて、話は戻って「隣り合わせの灰と青春」です。この小説の生まれたきっかけは、そもそも高校時代にさかのぼるとか。

以前にも書いたんですけど、学校から借りたパソコン（アップル）で、ウィザードリィをやったのが最初です。そしたらゲームはもちろん、ファンタジー世界にも強いあこがれを抱いた。RPGとファンタジーってとにかく相性がいいから、さっきの語呂合わせじゃないけれど、ふつふつといろんな物語、登場人物の性格、舞台設定が想像できるんですよね。

――何の苦もなく？

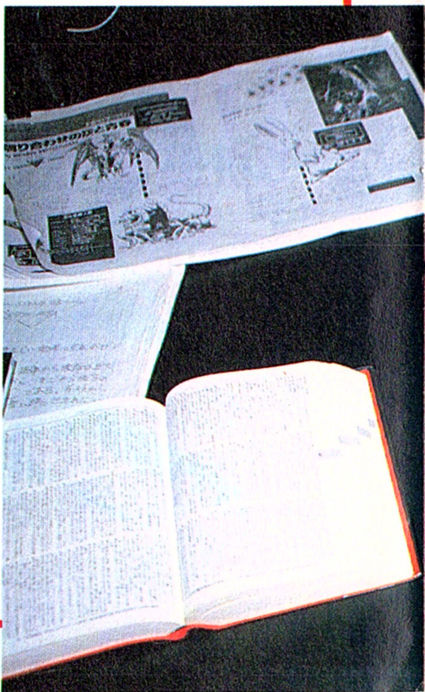
ウーン。そう。知恵を絞っていろいろ考えるっていうんじゃなくて、もっともっとゲームにのめり込むためには、自分なりのウィザードリィ観があればあった方がいい。その方がゲームがもっと楽しい。そんな感じでしたね。

――その頃の想像の貯金を今回の小説ではたいたわけですね。(笑)

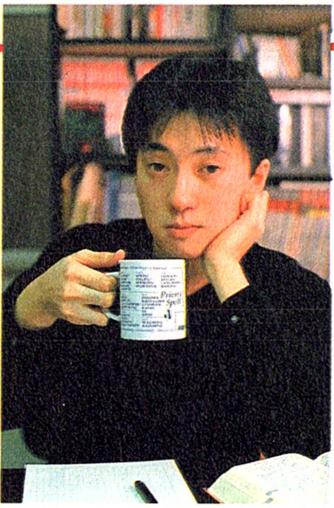
もちろん。はたき尽くしました。(笑)気持ちいいくらい。(遠くに目をやる)



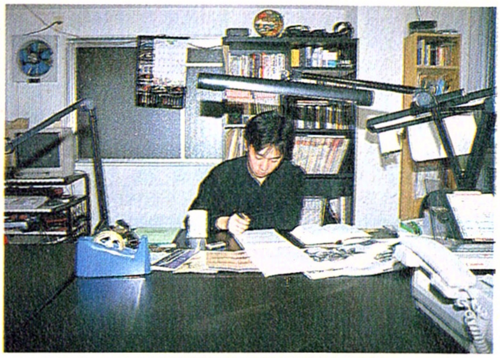
◀連載された本編に、さらに5章とエピローグを追加。500枚に及ぶ大作が遂に完結した。表紙イラストは、ゲームのポスターでもお馴じみの末弥純氏のもの。
JICC出版局刊　定価　980円



想像力でとうとう小説書いちゃった(泣笑)



◀ウィザードリィのコーヒーカップを愛用。僧侶呪文が見える



▼鋭意執筆する筆者。東京・目黒にあるオフィスにて。からだをやや左に傾けて書くのが、ベニー松山氏の癖である

★私の好きな小説
比較的最近に読んで気に入ったのは、『プリンセス・ブライド』(W・ゴールドマン)『遥かなるセントラルパーク』(T・マグナブ)『人形使い』(A・ハインライン)『幻獣変化』(夢枕獏)など。

——じゃ、アップル版ウィザードリィが懐しいでしょ。

不思議なもので、想像力はいくらでも働くんだけど、ゲームがとにかく大変。むしろプレイするのに苦労しました。だってだって取扱説明書の入手からスタートですからね。

——英語で書いてあるの、それは。

いや。やっとのことで日本語版を見つけたんですけど、これが、誤訳・珍訳・誤字・脱字の嵐で、とんでもない。キーボードで入力する魔法の名前が違ってるんだから、とにかく困る。それに文章が変で、「ハマン」「マハマン」に至っては、本当に何が起こるかわからない。(爆笑) そんな取説でも、つくるのは大変だったでしょうし、みんなが欲しがったんですから、今では考えられないですよね。

——話は変わりますがカノジョはいますか？

何の関係があるんですか？

——別にないです。じゃ、また話を変えます。「隣り合わせの灰と青春」を書くにあたって気を使った点を聞きましょう。自慢し過ぎないようにね。

ゴッホン。(咳ばらい) まず、小説って名乗るからには、オリジナリティーが無けゃいけない。っていうのは、ただ、青銅の鍵を取った→熊の置き物を取った→エレベーターに乗ったじゃ、ツマンナイですからね。そう思いました。でもね、逆の考え方もあるんです。ゲームに対するプレイヤーの共通のイメージ。これを壊してもいけないんじゃないかと。「ぼくのウィザードリィの世界と違う」ってのは、読んでてフラストレーションがたまりますからね。

——そのへんのギリギリの線を狙ってたわけですかぁ。

わかってるクセに。……(苦笑)

★私の好きな映画
『スティング』『アパートの鍵貸します』『未来世紀ブラジル』『エイリアン2』それと『シンドバッド』のシリーズなんかが好き。新作では『ベルリン・天使の詩』が良かったぁ〜。

——ほかには？(微笑)

6人パーティでしょ。ウィザードリィの場合、何をするにも6人。各場面でのキャラクタの配置には苦労しました。中心人物を描くかたわらで、他の5人が何してるか？ 仮に書かないまでも頭の中で整理しておかないと、不協和音を起こしてしまいますからね。

——なるほど。

一度、その状況を頭の中に「絵」にしてみて、改めて文字で説明し直すなんてこと、随分やりました。



▲都市という名の迷宮は、愛車のHONDA BROSで駆け抜けることにしている

——なるほど。なるほど。話題がコチンコチンになってきたから軟かい話ししましょうか？

いいですね。

——ゲームはRPGが一番好き？

もちろん好きですけど、本当は良質のアクションゲームが最も性に合ってますね。逆に肌に合わないのが、パズルゲーム。今年のファミコンソフトでいえば、カプコンの「ヒットラーの復活」が、特に気に入ってますよ。

——じゃ、最初に溺れるほど好きになったゲームは。

世代的に「インベーダー」じゃなくて、「ギャラクシアン」…ですね。当時、中学生で、群馬県の高崎市に住んでいたんだけど、「ギャラクシアン」やりたさに、長野県の軽井沢スケートセンターまで行った想い出があります。

——本は子供の頃から好き？

今でもそうなんですけど、娯楽もの一辺倒で読みました。純文学には縁がないんですよ。小学校の図書室の江戸川乱歩を読破しちゃったタイプ。怪人20面相とかが大好きで、「青銅の魔人」なんか暗記できるほど読んだ。テンポが良くて、ハッピーエンドの物語が好み。根っからのエンタテイメント野郎なんですね。

——はい。…ではお決まりのパターンですけど、誌面も尽きてまいりました。最後に一言。

この小説を、ウィザードリィ世界のひとつの形として受けとめていただけたら幸いです。でも、この小説が全てではありません。誰もが、自由な想像の翼を広げられるのが、ウィザードリィの最大の魅力なのですから。連載中の御声援・御愛読ありがとうございました。

★私の好きなマンガ家
コミックもかなり読んでます。石川賢、みうらじゅん、星野之宣、ジョージ秋山などがパッと思いつく好きなマンガ家です。「キャプテン翼」は詳しいけど、死ぬほど好きということはありません。



写真/赤烏龍吉　インタビュー・構成/ヒラ坊(本誌編集部)

最終回

1988.12.2

Dragon Quest III MASTER'S CLUB

ドラゴンクエストⅣ…？　は一体どうなっているんだろう。エニックスの次回作がとっても気になる今日この頃。タイトル発表ぐらいは年内にして欲しい。そんなわけで、マスターズクラブは今回で休会します。それじゃ、また近いうちに会いましょう。

DRAGONQUEST Ⅲ 友の会

やくそうの正体

みなさん、マンドラゴラって知ってます？ドラクエワールドでは、この草の根とヨモギの葉をすりつぶして「やくそう」が作られるそうです。(忘れた人はⅠの説明書を見よう。)

さて、このマンドラゴラ、実はとんでもない麻薬だそうで、中世ヨーロッパでは黒魔術の触媒（魔法をかけるのに必要な道具）にされたり、また、その恐ろしい毒性ゆえに暗殺者にも好んで使われたようです。

と言うことは、Ⅰ・Ⅱ・Ⅲの歴代勇者さんたちは麻薬常習者だったのでしょうか？まさか自分のキャラを回復魔法だけで育てた人なんていないでしょうからねえ……。なお、マンドラゴラの使用効果は、極度の幻覚作用だそうです。（実は使ってみると傷がなおったような気がするだけだったりして……。）

ＰＳ、私の妹は、Ｌ20になるまで一度しか遊ばなかった遊び人を育てたことがある。

静岡県・浜名湖遷都反対

いいことを聞いてしまった。誰か私にやくそうをくれないか？

アリアハンに帰りたい

ドラクエⅢはとても面白いんだけどすっごーく不満があるんですよね。

それは、一旦クリアした状態でアリアハンに帰れないこと。私は、クリアしてまず勇者のお母さんに会いたい！って思ってました。だってお母さんは○―○の存在を知らないけど、たくましくなった息子の姿を見せてあげたかったな。それにクリアすると勇者たちはどこかへ行ってしまうでしょ？あのお母さんは心配するんじゃないか…と。まあ、仕方のないことなんでしょうけどね。

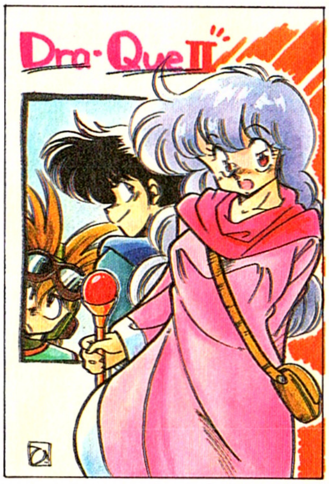
でもっ、アリアハンの王様もあのままずっと悩まなくちゃいけないんですよっ!?（○―○を倒したことは知らないハズ。）それに、さらわれていった兵士たちは一体どこに行ったんですかっ!?

…すいません。つい…とりみだしちゃって…(笑)

とにかく！あのままじゃかわいそうです。

兵庫県・りーた

確かにお母さんにはもう二度と会えないわけね。でもみんなそうや



愛知県・ひんでんぶるぐ

冒険の書

勇者くにひろ

●前回までのあらすじ●

ピラミッドで「魔法の鍵」を手に入れたくにひろ達は次なる地ポルトガへと進んだ。ポルトガ王の願いをかなえるべく東方の町バハラタに足を運んだ一行を待っていたのは人さらいの話だった。悪を許せぬ彼らは人さらいの洞窟に踏み入ることに。そこで彼らが出会った悪党は、かつて苦戦の末に一度はこらしめたはずの男であった……。再び彼らは戦うはめに。

人さらいの洞窟　其の二

糸の切れた操り人形のように、ぼぶが崩れ折れた。怒りが身体に満ちてくる。鋼の剣が、魔法の剣のようにきらめき光る。僕とけんのワン・ツーがカンダタに決まり、遂にこの悪党も傷を押さえてうずくまった。

「お願いですぅ！　見逃して下さい！」

途端にカンダタは卑屈になる。僕は剣を振り上げてカンダタに迫った。

「いいや！　もう許さない！」

僕は剣を振り下ろそうとした。

だが、身体が動かなかった。

「けん！　こいつにとどめを刺してくれ！」

けんが鉄の斧を振り上げる。だが彼も、それを振り降ろすことができなかった。

カンダタはモンスターではない。こんな奴でも、人間なのだ。

「くそう！」僕は剣を石畳に打ち付けた。

「失せろ！　どこへなりと、二度と現れるな！」

カンダタは逃げて行った。

らむが、ぼぶを抱き締めて泣いていた。

「ぼぶ……死んじゃった……」

「まさか……嘘だろう？」

僕はぼぶの血に濡れた顔に手をあてた。まだ暖かい。死んでいるなんて……夢を見ているのではないのか？

「ぼぶ……」

けんが、そっと僕の肩に手を置いた。

「バハラタに戻ろう……教会に行って、弔ってやろう……せめて……」

洞窟を出ると、雨が降っていた。

「おお、これはこれはなんとしたことか！」

僕たちの姿を見て、神父さんは目を丸くした。無理もない、戦闘で傷ついてぼろぼろになった上に、けんがぼぶの死体まで背負っているのだから。

「仲間が……死んでしまいました」僕は神父さんに言った。「弔ってやってください……手厚く」

「それには及びますまい」

神父さんは意外にもそういってにっこりと微笑んだ。けんに向かって祭壇を指し示しながら、「亡くなった方をそこに寝かせておあげなさい」

「はあ……」けんは神父さんの言葉にしたがった。

「さて」神父さんは一つ咳払いをすると僕たちの顔を見渡した。「今からその方を生き返らせてしんぜよう」

「そんなことができるんですか！」

「造作もないこと。ただ……少しばかり我が教会に寄付をしていただきますが」

「お金ならいくらでも！」らむがゴールドを差し出す。今までモンスターを倒して手にいれたお金は、数千ゴールドになっている。

「そんなにはいりませんよ。教会への寄付は神への感謝の印なのですから」

シスターがゆっくりとしたメロディでオルガンを弾き始めた。祭壇に横たわるぼぶの前に跪いた神父さんが、祈りの言葉を詠唱する。高く、低く、オルガンの音と混じり合ってそれは礼拝堂の中に満ちていった。

神父さんがひときわ高く両手を掲げた。

「おお、我が主よ！　全知全能の神よ！忠実なる神のしもべ、ぼぶの御魂をいまここに呼び戻したまえ！」

オルガンの音が大きくなった。と、祭壇の上に祭られた十字架が輝き出した。呆気にとられる僕たちの前で、その光はすべてをのみこみ、あたりは光の洪水となった。

暖かな光だった。懐しいような、安心して身をまかせてしまいそうな……

そして光が、ひいた。

「ぼぶ！」

「どうした……あれ？」

不思議そうな顔をして、ぼぶが祭壇の上で身体を起こしていた。らむが駆け寄り、抱き締めた。

「あの……」困ったようにぼぶが僕を見る。

僕は胸がいっぱいで何もいってやれなかった。涙が、後から後から溢れて止まらない。神よ……感謝します……。

って大人になっていくのだっ！

名ゼリフBEST5

IIIが発売されてもう8ヵ月以上たちました……ってことで私なりに名ゼリフベスト5をやってみました。

1位　レイアムランドのみこ（2人）
「私たち　この日をどんなに」
―とにかく感動したセリフです。最後の辺りが特に。このセリフ全部暗記してます。

2位　大魔王○ー○の最後のセリフ
―なかなかいいことを言っていた。最後まで笑っていやがった。

3位　しかばね
「へんじがない。ただのしかばねのようだ」
―何となく好き。

4位　ある町の人のセリフ
「魔王は絶望をすすり憎しみを喰らい…」
―いきなり、「すごいセリフ…」と口に出してしまった。間違えずに言えたら感動。

5位　ヒミコのいびき
―人間してない。

長崎県・DRAGORAM

うなづけますね。ちなみに私はゆーれー船にいるミニデーモンが好きだ。

「ロト」がつらぬく物語

最近、IIIが好きだという人が多い様ですが、私の場合、当然IIも大好きなんですけど、3作で見事に1本のストーリーが成り立っているという部分にドラクエの魅力の1つがあると思うんです。

さて、皆さんご存じのように3作を通して非常に重要な役割を果たしているのが「ロト」ですよね。しかし、IとIIとIIIとでは、プレイヤーにとっての「ロト」の存在には明らかに違うものがあるのではないでしょうか。I、IIでは「ロト」というのはプレイヤーの先祖、要するに「ロト」の子孫がプレイヤーなワケです。恐らくその時、皆さんにとっての「ロト」という人物は、遙か昔に存在した英雄であり、尊敬し崇拝すべきだという深い考えを持った方は少ないにしても、あまり身近な存在だとは言えなかったことは確かでしょう。

IIIを初めてプレイした時、「ロト」という名前は1回も出て来ず、今回は「ロト」とは関係ないのかなあと思ったこともあったが、IIIを終えた時にはこれまで1度も感じたことがないほど身近に思えた。なるほど、そーだったのかと思い、考えてみるとIやIIでの「ロト」にも改めて親しみを覚えた。

私が伝えたいと思うことは、どれが好きか、とかではなく「ロト」を通しての3作が揃って初めて1つの物語となっているのが「ドラクエ」であり、そんなドラクエが本当に大好きです。

青森県・小野寺史恵

「ロト」の話って、いつ考えてもよくできていると思う。IIIのエンディングを見た時、誰もが「ふーん」と感心しただろうね。



静岡県・狐火★倫



神奈川県・ありさ

続々・こわい話

これこそDQIII最大の恐怖!! 九時目次さんに続き、名付けて「ホラーは宝箱をあける」…ホントにコワインだってば！実は私、LV1の時勇者を殺したまま、ずっと他のメンバーをLV上げさせてるのですが……。ある時、怪物が宝箱を出したのです。でも、他のメンバーはそれ以上、道具を持てなかったのです。すると!!　…いえ、中身はやくそうでしたけど…なんとっ！勇者ジョンが宝箱をあけた!!んです。ひえーっっ、そんなバカなっ、確かにジョンは死んでいるはず！　今、起こった事は幻かと思い、念のためカンオケをあけてみると…ある!!なかったハズのやくそうがぁ!!

ああ、やはりDQIIIの世界には霊がいる。この事は死人よみ返り伝説として後の世に伝えられていったのに違いない。―完―

石川県・GEMINI愛鈴

そんな事よりも、いつまでもカンオケなんか引きずっている方がよっぽど不気味ではないかっ！

聞いておくんなましっ！

賢者ミント（女）さんのことです。なんとこいつはLV28まで最大MPが12！LV1～2並っ！賢さは80ぐらい。LV31でHP210MP24賢さ87。同LVのなっつ（男）はHP208MP119賢さ75。なんだこの差は！LV35でHP235MP39賢さ96。こんなミントをたすけて下さい…。賢いけどバカなミントさん…ドラゴラムが1回しか使えない。

兵庫県・勇者カリン

人それぞれ歩む道と、生きざまというものがあるものよ。それが彼女の人生なのだ。見守ってあげなくちゃね。

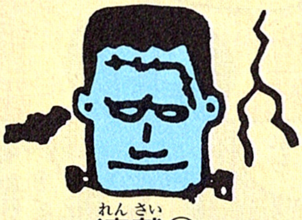
先日、エニックスで堀井さんを見かけた。（あいさつをする間もなくて、話も当然できなかった…申しわけない）きっと、次回作の打ち合わせをしていたに違いない！　と、思うんだけど、ホントのところ、今どんな状況なんだろう。当初、ドラクエIIIの同好会(?)として発足したマスターズクラブも最終的には、ドラクスシリーズのマスターズクラブになってしまった。ドラクエIIIマスターズクラブは今回で休会するけれど、再開するときは、正式に(?)ドラウエシリーズのクラブにしたいと思う。

長い間、どうもありがとう。それじゃ、その時まで…。



怪物博物館

THE MONSTER MUSEUM



連載⑬

中国の怪物達

by 北枕獲

ユニークな怪物がいっぱいだ！

風邪をひいてしもた。咽痛い。鼻水とまらん。原稿はかどらん。困ったもんだ。皆様、御自愛下さいませ。

『山海経』や『太平廣記』を見ると、たくさんのヘンなものが出てる。で、今回は、中国怪物編だぞ（写植を打つ方、ごめんなさい。お手数かけます）。

じゃ、どんどん行こう。まずは天馬。中国の天馬は黒い頭の翼がある白い犬のような怪物。犬がなんで天馬なんかねぇ…。中国人の考えは、よー分からん。

彊良。虎の頭に人の顔、蹄のついた長い手足を持っていて、蛇が好物。

讙頭は、コウモリの翼と鳥のクチバシを持つヒューマノイド。生魚が好物。

鴞は、人間の顔、猿の体、犬の尾を持つフクロウ。旱魃の前触れに現れる。

刑天。神々と戦い、首を切られた怪物。両目は胸にあって、ヘソが口になっている。斧と盾を使いこなすそーな。

鮹魚は、空を飛ぶ魚。鳥の翼があって、旱魃の前に現れる。

山獋は、人間の頭を持つ犬。人を見ると嘲り笑う、やなヤロー。矢のように速く動き、すばらしい跳躍力を持つ。

鳴蛇は4枚の翼を持つ蛇で、とってもキレイな声で鳴くんだって。

海人は、西洋の人魚と同じものみたい。嵐の時だけ、姿を現すのだ。

并封は、別次元の水の国に棲んでいる。前後に頭を持つ黒豚。

奇肱は、目が3つ、腕が一本のヒューマノイド（危ないなぁ）。とっても器用で、空を飛ぶ車を造ったりする。

帝江は、6本の足と4枚の翼を持つ神鳥。まばゆいばかりの赤い色なんだけど、なんと顔がない！

狍鴞は、羊の体に人面（目は腋の下にある！）を持つ人喰い獣。虎の歯を持ち、赤ん坊のような声で鳴く。

窫窳も人喰い獣だ。牛の体に、人面と馬の足。やっぱり、赤ん坊のような鳴き声。きっと人をおびきよせるためなんだろーね。

夔。外見は蒼い牛だけど、1本足で、角はない。雷のような声で風雨を呼ぶ。

猳国は、いわゆる野人だ。山に棲み、人間の女性をさらう。

奔鯆は鯨のような怪物。怠け者が変身する（ギクッ）といわれる。

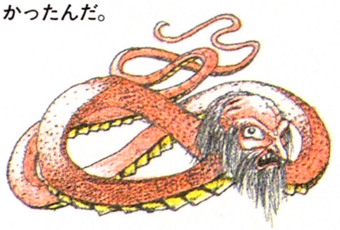
燭陰は、赤くて人面蛇身。目を開けると昼、閉じると夜になる。

跊踢は、前後に頭がある獣だ。

饕餮は一頭双身の怪物。前足は双身共用なので6本足。人面、竜面、虎面など、顔はさまざまだ。

と、駆け足で20種類ばかり紹介したけど、これだけじゃワケが分らないだろーなぁ。ごめんね。この分野に関しては、まだまだ資料不足なんだよね。

西洋の怪物に関しては、ずいぶんいろんな本が出てる（怪物イラスト大事典、よろしく）から、ちょっとマイナーな中国の怪物達を、どーしても紹介したかったんだ。



電脳恐怖都市

ホラーは踊る

THE SHORT SHORT HORROR



連載⑬

猫の話

by 長谷川並一
（ホラーコラムニスト）

猫が死んでも言ってはいけないこと……

わたしんちは埼玉の農家でしてな。家の前がたまたま国道なもんで、まあ飼っておった猫なんかよく轢かれました。何匹も死なせたもんです。

そんなことが重なって、わたしもえらく辛くなりましたから、あるときからぷっつりと猫飼うのはやめにしました。もう10年くらいになりますか。

そうそう、あれはいちばん最後に飼った猫が長距離トラックに轢かれて死んだ日のことでした。

死んだ猫の始末も終わったころ、ひょっこり義理の姉が顔を見せにやって来まして、わたしの様子を見て取ると、どうしたのあんたと聞いてくるもんですから、また猫が死んでしまいましてといったんです。

「ふうん、そりゃあかわいそうだねえほんとに」姉はそう言ったきり押し黙ってしまいました。

猫の話はそれでしまいになりまして、姉はその日はうちに泊り、あくる朝早くに帰って行きましたけど、何日かたってから知らせが来て、姉が病気にかかったと言うんです。

あわてて見舞に飛んで行ったものの、床に臥した姉はげっそりと痩せておって、いっくら栄養つけても痩せるばっかりやと家のもんが言います。お医者に見せてもまるで原因がわからん、とこうなんです。

いろいろと手を尽くしても、日増しに痩せ衰えていく姉をどうすることもできず、親類縁者で寄り集まって相談したあげく、とうとう御祓をしてもらうことになりました。

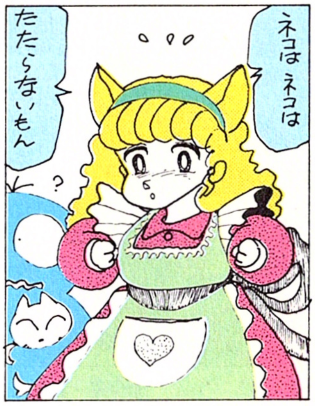
迷信の何のとお笑いになるでしょうが、そのときは藁にもすがる気持ちでした。

で、御祓を済ませたところ、なんと姉は見る見る元気になりまして、いくらもたたぬうちにすっかり立ちなおってしまいました。その後はこれといった大病もせず、現在も丈夫にいたしております。

猫が死んでも、**かわいそう**とだけは言ってはなりませんよ。

これは、筆者がじかに聞いた実話である。ようするに猫は〈魔性の生きもの〉だから、死んだあと下手に同情なんかするとその霊に取り憑かれてしまう、というわけだ。

よく春先になると、さかりのついた猫どもが夜中そこらじゅうで鳴きわめく。まあ愛を賭けてのことだから許してやらないでもないが、鳴き声が実に不気味なのが困る。赤ん坊の泣き声にそっくりなのだ。深夜、赤ん坊がぞろぞろ外に這い出ていっせいに泣く。想像してごらん。ぞおおっとするでしょ。



田尻の
パックランドでつかまえて
A CATCHER IN PACK LAND



連載⑫
ゼビウス烈伝（その3）

by 田尻智



謎のゼビウス星出現!?その噂と真実

遂にやった！
ゼビウス1000万点達成！　日夜、あのグレイのかかった敵キャラクター達と戦い続けること２ヶ月、やっと僕も念願のハイスコアーを、駅前の小さなゲームセンターで出すことに成功した。
普段は目に見えないが、ブラスターをある地点に撃つと、地面からタケノコのように飛び出してくる秘密基地「ソル」や、やはり地上に突如出現し、回収すると、自分の戦闘機「ソルバルゥ」がひとつ補充されるという旗「スペシャルフラッグ」など、高得点をマークするのに不可欠な隠れキャラクターは、すべてマスターした。
そう。ゼビウス1000万点プレイヤーとなった現在の僕に、もはやゼビウスについて知らないことは、何もないのだ。
ゲーム画面に映るスコアーが、1000万点に達した瞬間、僕は立ち上がり、背後でプレイを見物していたギャラリーに向かって拳を挙げた。
「ゼビウスのことなら、僕に何でも聞いてくれよ！」
と調子に乗って叫んだ。
すると、群がっていたギャラリーの影から、ひとりの背の少し小さい少年が手を挙げた。そして
「あの……」
と眼鏡の中央を中指で押さえながら近寄ってきた。彼はボサボサの髪に、ライフガードのトレーナーを着て、プーマのショルダーバッグを肩から掛けていた。そして上目使いに、
「あなた、ゼビウス星を御存知ですか？」
と言った。
「え!?　何、ゼビウス星だって？」
「ええ。僕、ある大阪のゲームマニアから聴いたんですけどね、ゼビウスには終末があるというんです」
僕は驚きの余り、後ろに引っくり返りそうになり、ゲーム台の上に尻モチをついた。
（そんな馬鹿な！　ゼビウスは16エリアをクリアーすれば、７エリアに戻るんだ。そして永久に７エリアと16エリアの間を飛び続けるハズなんだ！　彼はウソをついている！）
しかし、トレーナーの少年は、盛んに眼鏡を指で押し上げると、まくしたてるようにしゃべりだした。
「１エリアの終わりにあるボザログラムをある決まった順序に添って撃ち、森のなかにある隠れレーダーを発見、爆発させると、タランチュラと呼ばれるクモ状の怪物キャラクターが現われ、糸を吹きつける。その糸に引っかからずに進むと、今度はアンドア・ジェネシス（巨大要塞）の小型版が現われ、まるでこの世の終わりのような攻撃を仕掛けてくる。そして敵の惑星ゼビウスがその姿を現わし、ついに事態は終局へ向かうというのです」
僕は気を失いそうになった。ショルダーバッグの彼の台詞は、一句一句具体的で、自称ゼビウス博士の僕の脳に説得力あるショックを与えた。彼の神秘的な壮大な情報に見事に魅せられ、信じ、半分酔ってしまった。
（これは預言だ！　ゼビウスの預言なんだ）
ところが眼鏡の彼は、僕がゼビウスの終末情報についてもっと教えてくれとたのむと、あなたは何も知らないのかというような上目使いを、すっと首を回して出口の方へ移すと、何も言わずに、幽霊のようにスーッと出ていってしまった。
「ならば、自分の眼で確かめてみせる。ゼビウス星の真実を！」
僕は1000万点を出してもなお、色あせないゼビウスというゲームの魅力を、心の中で再認識すると、胸が熱くなるのを覚えた。
そして僕はその日から、他にゼビウスの終局について知る者はいないか、街のいたる所のゲームセンターに行き、たむろするゲームフリークたちに尋ねて回ったのだった。
「ゼビウス星を知りませんか？　ゼビウスの終末について何か情報を持っていませんか」
まるで刑事の聞き込みだ。しかし聞き込みなら、地味に秘密裡にするところだけど、まるで言いふらすように大声で派手に聞き回った為、かどうかは知らないが、ゼビウスに終末のクライマックスが隠されているらしいという噂は、またたく間にゲームフリークたちの間に広がった。それはもう、たった10日間ほどで、全国のゲームフリークの隅々まで行き渡って、80年代ゲーム界の、最大の噂となったのだ。
「はたして本当にゼビウスの星はあるのか？」
そしてゲームフリークたちを飲み込んだ巨大な噂は、やがてゼビウスの生みの親、開発者の耳にも入っていった……。

（つづく）

※本文中に使われているゼビウスの固有名詞。
●ソル：SOL＝隠れキャラクターの１種。出現させたり破壊すると高得点が得られる。
●スペシャルフラッグ：SPECIAL FLAG＝これも隠れキャラクター。
●ボザログラム：BOZA LOGRAM＝ログラムという地上ドームが４つ連なった巨大な建造物
●アンドア・ジェネシス：ANDOR GENESIS＝ゲーム中に現れる８角形の巨大な敵要塞。



▲『ゼビウス』(1983年　ナムコ社）『スペースインベーダー』(1978年タイトー社）に続いて、第２次ビデオゲームブームを生んだヒット作。ソルバルゥという名の戦闘機を操って、ゼビウス軍の放つ飛行物体や、地上に建てられた基地を破壊して進んでいくＳＦシューティングゲームだ。

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.23

CDロム・システムに『スペースハリアー』でしょ。『ドラゴンスピリット』『ダンジョンエクスプローラー』に『YAKSA 神武伝承』と、PCエンジン冬の陣に、胸ときめかせる今日この頃。確かにセガのメガドライブの仕様はすごいし、任天堂のスーパーファミコンも気にかかる。だけど、PCエンジンにはコア構想があるんだいっ。がんばれ、NEC!! 負けるな、PCエンジン!

定吉七番 秀吉の黄金



文/久生・K

■ハドソン
■11月18日発売
■¥4900

先の先まで、見せちゃうの♡

わーい、また大好きな〝定吉どん〟のお仕事ができるんだ♡ うれしーな、うれしーな♡ うれしーからね、大サービスしちゃう。な・ん・と!

このゲームは全部で8章まであるんだけど、今回はそのうち7章まで見せちゃう!! もちろん、くわしいことは教えて上げられないけど、励みにはなるでしょ♡

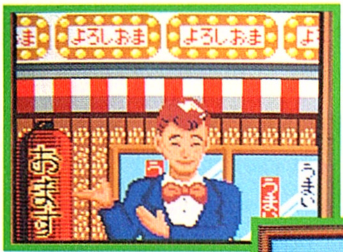
このゲーム、あたしが初めて終わらせたゲームだし、とっても愛着があるの。みんなも、定吉どんに〝なりきりっこ〟して、事件を解決してね♡

❖大阪以外の人のための大阪案内　ダイジェスト版

定吉どんが大阪で移動できる場所は、全部で○ヵ所（まだナイショ♡ でも、10ヵ所以上あるの）。まず、会所がある御堂筋でしょ、食い倒れ横町、通天閣、梅田、法善寺に大阪城。そして、○○○とかね♡ それとぉ、食い倒れの大阪だからね、食べ物屋さんがあったら入ってみよーね。なにか、おいしいもの（あたし、タコ焼き、大好き!!）が食べられるかもしれないし、情報が聞けるかもしれないわよ!

だけど、大阪以外に住んでる人は、地理がよく分からないかもしれないわよね。だからイラストマップを描いてもらったの♥ マップをよぉく見て、迷子にならないようにしてね♡

突然、お知らせでぇす♡ 大阪についてくわしく知りたい人は、JICC出版局から『大阪呑気大事典』ってゆー本が1300円で発売されてるからね♡ ちょっと高いけど、立ち読みはやーよ!!



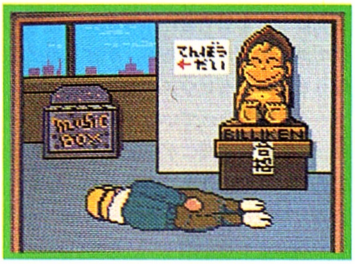
▲こちらに見えますのが、食い倒れ横町でございます。なんてね、やってみたかっただけよ♡



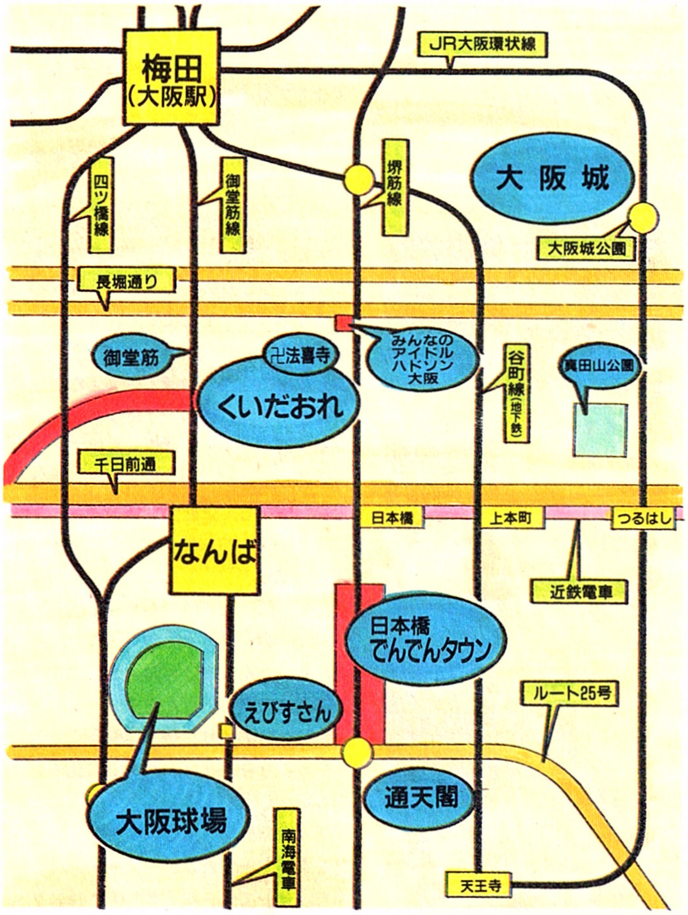
▶大阪人の誇り？ と言えば、大阪城でございましょう。え! 違ってる？ 少なくとも、あたしはかっこいいと思うよ。うん



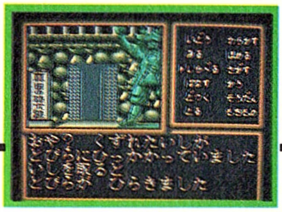
▲法善寺ではお守り、絵馬、破魔矢を売ってるんだって。キクちゃんは何を買ったのかな？ ちなみに、おみくじはタダなんだよ



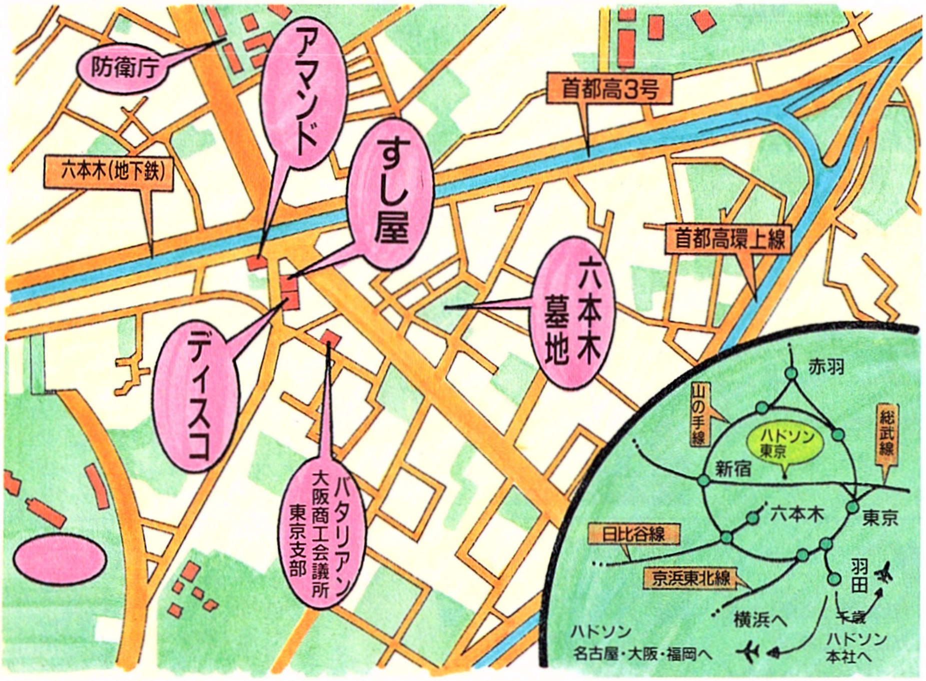
◀なんてカワイイの、ビリケンさんて♡ 通天閣の中にいまーす。ところで、何の神様なの？



▶こ・こ・は・何処でしょう？ 話したいんだけど× 重要な所には間違いないわよ!



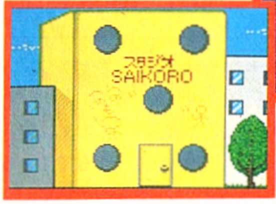
❖東京以外の人のための六本木案内 ダイジェスト版



六本木なら、あたしにおまかせ!! って言いたいトコなんだけど、ごめんなさい。あんまりくわしくないの、…グッスン。だけど、六本木では移動できる場所はそんなに多くないから、迷子になることはない…と思う。まぁ、待ち合わせの有名所やお寿司屋さん、それに何と言ってもディスコでしょ。他にもあるけど、移動できる場所が少ないってことは、それだけ謎が深いってことよね。あんまりくわしくは教えてあげられないけど、ヒントを1つ。バカヤロ女にだまされても、おこっちゃだめよ。とっても大切な情報が手に入るんだからね♡ ちっとも案内にならなかったよー、ごめんね♡



▶六本木とくれば、ディスコよ♡ あ、遊びに来たんじゃないんだっけ

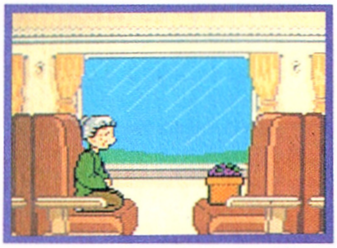


◀敵の"隠れ家"サイコスタジオらしいんだけど、ちょっとハデすぎよね

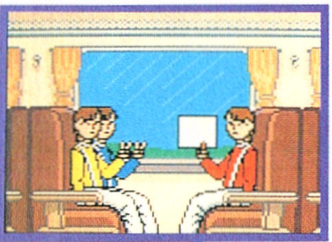
❖あずま○号、車内のご案内

さあ、ゲームもいよいよ佳境に入るわよぉ！ 六本木でやらなきゃいけないことをやっちゃったら、次は長野県の松本なんだよ！ 新宿からは、あの"あずま"号で行くのね。何時発に乗るかは…ヒ・ミ・ツ！ なの♡

そしてね、あずま号の車内で、移動できるのは1号車から3号車までなの。お客さんは、あんまり乗ってないのよ。ニュー・ファミリーとか、げーのーじんとか、11人。そのくせ、車掌さんは2人も乗務してるしねぇ。なんかヘンなの…。とにかく、この13人の中に、NATTOのヤツがいるはずなのよね。注意しないとダメよ（ホントは注意しててても…、なんだけど）。



▲このおばーちゃんは行商（聞いた事なかったら辞書ひいて♡）でもしてるのかな？



◀げーのーじんも乗ってるけど、売れてるのかなぁ。ちょっと心配



◀車掌さんなんだけど、どうしよう？ 二人もいるんだもん。やっぱり、どっちかが敵なのかなぁ

❖松本までに何がある!?

さ、松本まで、のんびり列車の旅を楽しみましょ…ってワケにはいかないわよね、やっぱり。とにかく、お客さんたちに話を聞きまくるのが基本よね。

きゃっ！ しゃ、車掌さんが殺されてるぅ!! 早く犯人を捜さなきゃ。えーん、あやしいヤツがいっぱいいるよぉ。がんばって、犯人を見つけてね。

途中、停車するのは小淵沢駅だけなの。そろそろご飯の時間かな？ 小淵沢駅でお客さんの乗り降りがあるでしょ。また、みんなに話をきかなきゃね。

車掌さん殺しの犯人を見つけたら、列車の屋根の上で対決よ！ まるで映画みたい、かっこいい♡ やっつけたら、いよいよ松本だからね。



▲どーしょう!! 車掌さんが殺されちゃった。犯人は車内！ まるで小説だわ



▲やっぱり列車の旅は駅弁が楽しみ。やだぁ、ついくつろいじゃった



◀いよいよNATTOの工作員、センセとの対決なのよ!! 定吉どん！ やられちゃダメよ♡

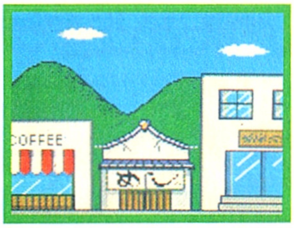
❖うーん、田舎の空気はおいしい！

松本っていいとこねぇ。空気はおいしいし、広い牧場はあるし、このまま温泉なんて行けたら最高よね。

なんて、のんびりしてる場合じゃないのよ!! 松本についたと思ったら、いきなり仲間の1人が、NATTOのアーノルドにさらわれちゃったのぉ…ぐっすん。どーしよー、どーしよー。と、困ってたら、仲間をさらったアーノルドから緊急電話が…。アーノルドは真田ってところにいるって。でも、いったいどーしたら、真田へ行けるのかなぁ？ こーゆーのって、土地の人に聞けば教えてくれるのかな？

なんとか真田へ来たのはいいけど、行けるところも少ないし、どーしたらいーの!? きっとポイントは、閉館中の博物館よ。館長さんを見つければ…。

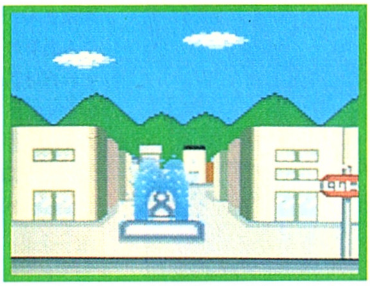
やっぱり、博物館の中にアーノルドがいたわ！ 戦いよ、戦いなの!! 勝てば、黄金の秘密に大接近できるわ！



▶そんなに広い所じゃないのに、館長さーん、どこー



▲やっと見つけた館長さん、なんだけど、もらえるはずだった資料はもう大阪に送っちゃったなんて。でも情報は聞いときましょ♡



▲なんて心あらわれる風景！ 都会でさくさくれだったあたしには。うん。え、かんちがい？



◀ついに出たわね、アーノルド。闘わなくちゃいけないんだろうけど、ちょっと手ごわそう。いったいどうやって闘うのかなぁ

❖舞台は再び大阪へ!!

とゆーわけで、定吉どんたちは大阪に帰ってきたのね。いよいよ〝秀吉さんの隠し黄金〟を探し出すときがきたのよ！ ここまでくれば、クリアももうすぐだからね。がんばろー♡

でも、これからが大変なのよ。もう一回、夜の大阪の町を、仲間捜しにかけまわらなきゃいけないでしょ。おクメさんってゆー新しい仲間も登場するしねぇ、今まで行けなかった新しい場所もでてくるんだよ、楽しみ。

そして、あそこへ行って、ああやるのね、そーすると、今度は3D迷路になるのよ。苦手だったの、これ。この迷路の奥に、夢にまで見た〝黄金〟があるはずなんだけど…。ラストはもーすぐ！ 仲間と力を合わせれば、不可能なんてない!! はずだよね？



▲なつかしの大阪ね♡ 夜は不気味な気がするけど、御堂筋にもなんだか愛着がわくわぁ！



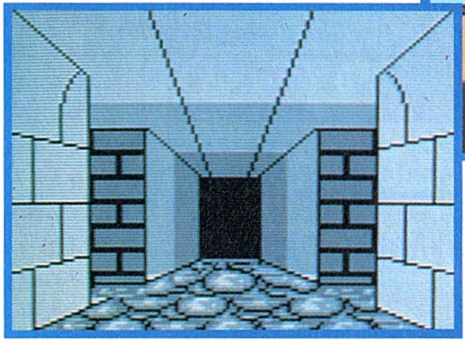
▶この食堂にはTVがあるんだぁ！ 見ちゃお♡



▲さぁてと、謎解きが済んだら（けっこう大変かな？）ゴインキョに御報告。また新しい仲間を捜して、さあ、いよいよ宝探しに出発よ！



◀こちらは夜の大阪城！ なかなか雰囲気がいいのか、まぁ色々。気にせずに♡ ただし、やることはちゃんとしないとダメよ



◀言わずと知れた迷路だけど、黄金さんに会えるのももうすぐだわ♡ 情報さえちゃんと聞いて来てれば、わたしみたいに迷わないわよ！

❖ついに、黄金を発見するのよ♡

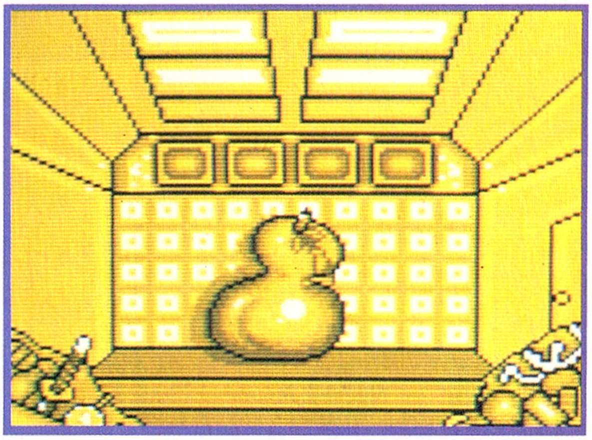
そして、迷路の奥でついに隠し黄金を見つけちゃったの、わーい、やったね♡ ずいぶん苦労したけど、むくわれたなぁ。うれしーな、うれしーな♡

あたし、初めて、ゲーム、クリアできたんだよぉ!!

えっ、でも、ちょっと待ってよね。このゲームってば、8章まであるんでしょ!? 今、7章だよぉ!! と言うことは、ひぇ〜、まだ終わりじゃないんだぁ…。ふぇ〜ん。泣けちゃうよぉ！

とゆーわけで、じつは〝隠し黄金〟を見つけただけじゃ、このゲームは終わんないのよ。まだまだ「どんでん返し」があるんだ。この第7章だって、これで終わるわけじゃないし…。第8章では、おどろくよーな事件が立て続けに起こるのよね…。

第8章では、『定吉七番』のホントのクライマックスが、あなたを待ってるのよ。もう、ちょっとで〝全てのナゾ〟が解き明かされるからね。大団円（意味、分かるかな？）めざして、がんばろーね♡

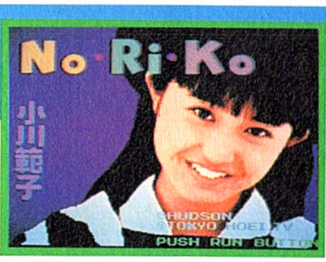


◀見て、見て、見てやって!! これは快挙よ♡ 定吉どんも偉いけど、やっぱりわたしも偉い。と、思わずほめてしまいました。でも、ゲームはまだ続く……のよ♡

SPECIAL

HOT NEWS ホットニュース NO・RI・KO

■ハドソン
■12月4日発売
■¥4980（予価）
■CD ROM



♥範子が歌う！ 範子がしゃべる!!

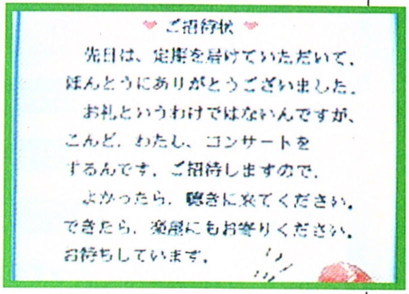
うーん、やっぱCDロムはすごい。範子ちゃんがナマの声で歌ったり、しゃべったりする。スキャナーで取り込んだ画面もきれいで、もー感激もんだよ。うるうる。

このソフトは、一応AVG仕立て。もっとも、ゲームってゆーより、範子ちゃんといっしょに遊ぶって感じ。

範子ちゃんの定期券を拾ったキミのところに、1通の手紙がくる。差出人は範子ちゃんだ！ お礼に、コンサートに招待してくれるんだって。らっきー♡ コンサートを楽しんだ後、楽屋へ行ったキミは、範子ちゃんとデートをすることになる!! さあ、楽しい1日が始まるぞ、るんるん。



◀範子ちゃんのコンサートは、グラフィック機能をフルに使って見せてくれる。とーぜん音は、CDサウンドで最高だし、ゆーことないね!!



▲やったね、拾った定期券を届けたら、なんとコンサートにご招待だ！



▶楽屋で感動のご対面。しかも、オフの日にデートすることになっちゃう！ し♡あ♡わ♡せ♡

▼デートに、お食事はつきものだ。範子ちゃんの趣味は"食べ歩き"だしね





▶行く場所によって、イベントが変わるんだ





▶帰りぎわに雨に降られちゃったけど、範子ちゃんの部屋で雨宿り。ラッキー!!

▲遊ぶ遊ぶ、もちろん遊ぶ!! で、クイズや、相性占い、あっち向いてホイなんかで、範子ちゃんと遊ぶのだ。もちろん賞品つきだぞ！



小川範子 PROFILE

●プロフィール●

へぇ、範子ちゃんって『やすきよ笑って日曜日』のめばるちゃんだったのかぁ。大きくなったなぁ、と感心しつつ、プロフィール紹介に突入！

♥本　名…………谷本重美
♥生年月日………昭和48年7月20日
♥身　長…………156cm
♥体　重…………43kg
♥くつのサイズ…22.5cm
♥スリーサイズ…B78　W59　H78
♥特　技…………クラリネット
♥趣　味…………食べ歩き
♥出身地…………東京都
♥血液型…………B型

HOT NEWS ホットニュース SON SON II

■NECアベニュー
■1月27日発売
■¥5400
■HUカード



なつかしのSONSONがPCエンジン用ゲームになった！ 主人公はもちろん孫悟空だ…と、言ってもゲーム内容はPCエンジン用に開発された完全なオリジナル。PCエンジンのグラフィック機能を充分に生かしたニューゲーム。5種類の魔法アイテム、7種類の（通常）アイテムを使い、7ラウンドをクリアする横スクロールタイプのアクションゲームだ。

行く手に立ちふさがる魔物どもを打ち倒し、何者かに連れ去られた三蔵、八戒、沙悟浄を救いだすのだ。

▶ショップでアイテムが買える。が、1度買ったアイテムは次のショップでは値段が上がっているのだ

▼如意棒で壺を壊すと… アイテムは壺に入ってることもある。如意棒は全部で6種類









▶1ラウンドのボスキャラは虎力大仙だ

◀このカギをとらないとボスキャラのいる洞窟へは入れない

MEGA DRIVE メガドライブクラブ CLUB

VOL.1

天皇賞のタマモクロスは強くて脱帽って感じだったけど、このメガドライブにも脱帽しちゃいました。2万1千円でこの性能！ 常識破りだよね。「獣王記」なんてアーケード版とほとんど変わらないんだもの。この調子で「PSⅡ」期待してるよっ。

獣王記……………………………じゅうおうき



■セガ
■11月下旬発売■¥5800

▶5人の魔人によって奪い去られてしまった娘。彼女を助け出すため、神の手により勇者が選ばれた。神から授かった獣人への変身能力を使い、不気味にうごめく魔物たちを蹴散らせ！ 頼れるのは自らの肉体だけだ……。◀

スピリットボールで獣人に変身だ!!

ゲームの内容はとても簡単。ただひたすら右へ右へと進んでいけばいいだけ。パンチとキック、ジャンプだけが武器だ。

どんどん進んでいくと、途中に灰色の「双頭の犬」が現れる。こいつを倒すとスピリットボールが出現する。取るとPCM音源のキレイな声で「パワーアップ」！ 身体が一回り大きくなり、攻撃力が上がるのだ。パワーアップは3段階になっていて、最強時は獣人に変身する。変身後、魔人と出会うとボスキャラとの対決シーンだ。早く変身すれば対決も早くなるということだ。3回魔人と会っても対決になる。





▶主人公の頭の上にあるのがスピリットボールだ。ジャンプして取ろう

パワーアップするとパンチやキックを放った時に一筋の軌跡が残る。これは攻撃力が強力になった証拠。通常時で2発攻撃しなければ倒せなかった敵が1発で簡単に倒せるようになる。

3コ目のスピリットボールを取った時、獣人への変身シーンが繰り広げられる。炎の中で獣の姿になっていく主人公、なかなかの迫力モンだ（熊はかわいいけど）。獣人になると攻撃方法が変わるので注意しよう。狼なら火の玉と飛びゲリ、ドラゴンなら雷レーザーと放電というようにだ。また、動くスピードも速くなるので、しつこい敵につかまる心配も少なくなっていく。変身すればザコは敵じゃないね。

通常時



1コ



2コ



最強!!





狼。

ROUND▶1

墓場と森林

墓場には多くのゾンビたちが現れる。さほど強くないが、単独で現れて首を手に持ったヤツには要注意。パンチを撃ってくるぞ。しゃがんで攻撃するのがいいだろう。

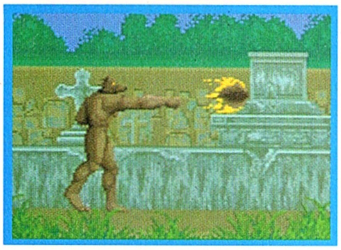
ボスは自分の頭を投げてくる。ジャンプして火の玉を撃ち続けるのがベストの攻撃方法だ。



▶ジャンプして頭めがけてアタック。この繰り返しで攻めよう

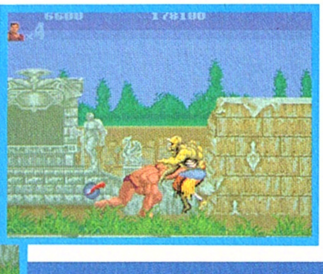


▼クリアすると水晶球が現れ、アテナの姿が写し出される……



▶右からゾンビが突然現れ、ゆっくりと歩いてきた。パンチでやっつけるのだ





▲ハウガーの頭は当たると1ゲージのダメージ。なるべく多くつぶしてしまわないと危険

◀この黄色い敵は連続パンチを放ってくる。しゃがんで攻撃するのがベスト



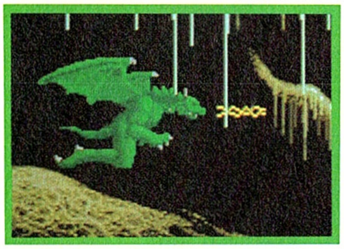


ドラゴン

ROUND▶2
暗い密林と沼地

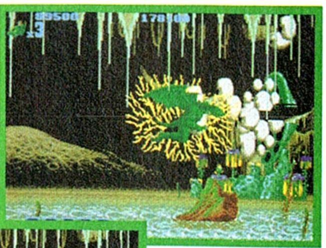
薄暗い密林の中には恐るべき敵がいっぱい。主人公にかみついてくる敵や上下から現れるヘビなどが次から次へと襲いかかってくる。正確な間合いで攻撃していこう。

ボスキャラは接近して放電し続ければ割とあっさりと倒せる。



▶かみつかれたら✚レバーを左右に入れ振りほどけ





▶接近して放電を繰り返す。これで倒せるはずだ



▲上下からはヘビ 右からも敵が……。確実にやっつけていかないとメッタ打ちに合う！



◀ラウンド2のボスは巨大なシダの変化したモンスターだ。予め近づいておく



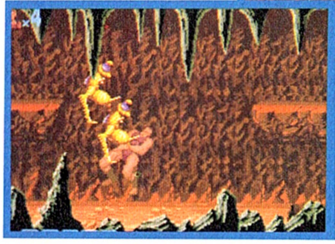
熊

ROUND▶3
洞窟

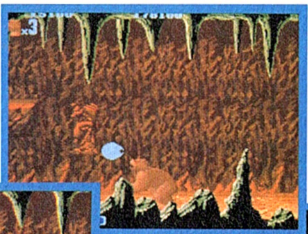
岩肌が露出した洞窟内では敵キャラだけに気を取られていると痛い目に会うぞ。途中、道に亀裂が入っているところがあり、ここに落ちるとやられてしまうのだ。注意！

ここのボスは貝の上にある羽を攻撃し、首が出たところをひたすら撃て！ 敵の攻撃は回転アタックで防ごう。





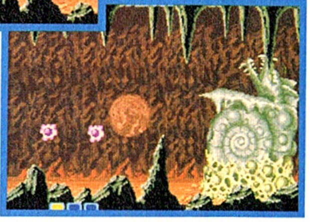
▶クマに変身した息は敵を固めてしまう効果がある



▶羽根を集中攻撃！やがて頭をもたげてくる。そこが狙いだ



◀ハチのモンスターは走ってくるだけだが、速い！ 確実に攻撃だ



◀ジャンプアタックして、飛び出してくる細胞を破壊していく



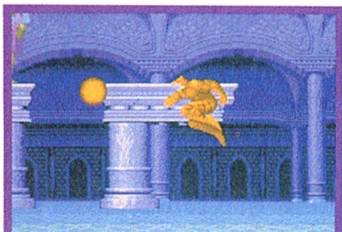
虎

ROUND▶4
宮殿内

青白く光る宮殿内。敵の種類はさほど増えていないが、攻撃がしつこくなってきている。時々、大きなハンマーを持った悪魔が現れるが、コイツは真上に来る前に倒せ。ハンマーを振り降ろしてくるからだ。

虎に変身すると波状に飛ぶ衝撃波と上下への飛びげりが出来るようになる。この技を生かしてボスキャラをやっつけよう。





▶小さな竜は合い間をぬって、飛びげりでやっつける





▲飛んできた敵は衝撃波で攻撃してしまおう

◀悪魔のハンマーを確実によけろ！



◀しゃがんでボスの弾をかわす。むやみには立ち上がらないように



金色の狼

ROUND▶5
暗い地下世界

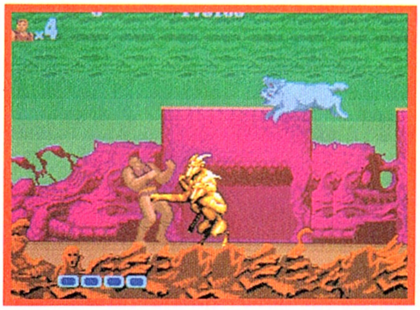
いよいよラストステージ。一味違う強力な敵が主人公の行く手をはばむ。飛びげりをしてくるヤツ、正確なパンチを放つヤツ、腕の回転カッターで攻撃するヤツ…上下に振って狙い撃て！

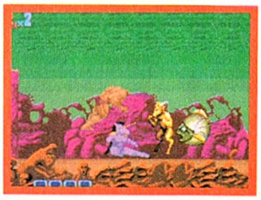
ボスは巨大なサイ。残る力をふりしぼり、しゃがんでひたすら攻撃せよ。金色の狼の前に敵はない！



▶うかうかしていると敵にかこまれて、あっという間にやられてしまう……！

▼するどいパンチが武器の敵キャラ。すべて倒そうとはせずに逃げるのも手





▼コイツが最大のボスの巨大サイだ。渾身の力をふりしぼって戦おう。しゃがんでパンチを連打だ



Dragon Quest III MASTER'S CLUB

11月22日発売!!

オールカラー／定価480円

ドラゴンクエストIIIマスターズ・クラブ

本誌大好評連載中の読者コーナーがついに単行本化！
全国のドラクエファンの熱い声とイラストを収録！





キミのボツハガキは
復活してるか!?

全100種類を徹底分類解説

TVゲーム 怪物イラスト大事典

12月中旬発売予定／予価780円

★これまでにTVゲームに登場したモンスターを系統分類！全100種登場!!
★緻密なイラストと詳細な解説でこれさえ読めばキミはもうモンスター博士だ!!

チラッとのぞき見!!

ドラゴンパピー
DRAGON PUPPY 〔ドラゴン〕



体長	数m～12m位	体重	150kg～1t
		特殊攻撃	ブレス（炎）
生命力	1 2 3 ④ 5		
性格	性急で、好奇心旺盛		

親がいなけりゃ、恐くないッ？

パピーには「子犬」とか、「生意気な青二才」って意味が
ある。つまり、ドラゴン・パピーはドラゴンの子供なんだ。
"小生意気なドラゴンのガキ"ってのが、ドラゴン・パピー
を表現する最適な言葉なんじゃないかな。イメージ、分る
でしょ。

普通、卵からふ化して15年ぐらいまでのドラゴンを、ド
ラゴン・パピーと呼ぶ。15歳ぐらいだと、さすがのドラゴ
ンもまだ大きな馬ぐらいの大きさしかないんだよね。ただ
100歳ぐらいまでの若いドラゴンの事も、ドラゴン・パ
…このぐらいになると、ガキっ…パピ



JICC出版局

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

キミの欲しいソフトがもらえるHIPPON名物スーパーゴールドプレゼントだ。毎号ソフト300本が170人に当たる超ビッグなプレゼントだからキミもドンドン参加してね。方法は簡単。毎号ついてくる下のSUPER GOLDを編集部に送るだけ。1枚(30ＳＧ)なら、ほしいソフトが1本。2枚(60ＳＧ)なら2本、3枚(90ＳＧ)なら3本もらえる権利があるから、キミのほしいソフト名をはっきり書いてね。もらえるソフトの本数によって当選者数が違うから、何に応募するかをよく考えてね。ソフトは何でもＯＫだけど、あんまり古いものや発売がずっと先のものは発送に時間がかかっちゃうので避けた方がベターだよ。ソフトの抽選にもれちゃったとしても、ダブルチャンスで毎回いろんなおもしろグッズがもらえちゃうぞ。

30 SUPER GOLD	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD	ほしいソフト3本 抽選で40名

ダブルチャンスプレゼント



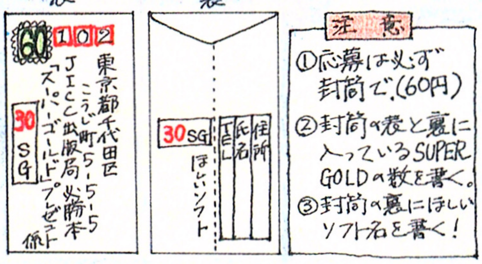
5名

「ファミリークイズ」テレフォンカード(アテナ)



応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに! 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何ＳＧが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは12月2日(金)当日消印有効。発表は'89Vol.3の予定です。

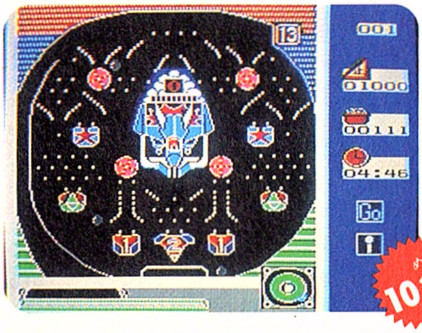




読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。ＦＮＳの１票にもなるからドンドン応募してね。



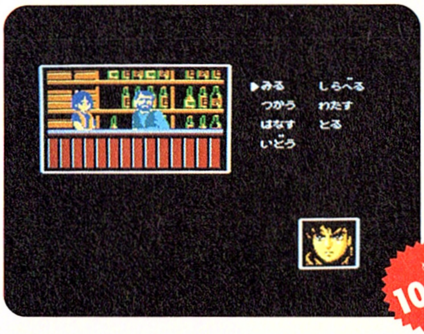
①パチンコGP（データイースト） 10名



②たけしの戦国風雲児（タイトー） 10名



③桃太郎電鉄（ハドソン） 10名



④サムライソード（カプコン） 10名

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、12月２日㈮当日消印有効（消印については郵便局に確認するといいよ）。

発表は、'89Vol.3のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol. 19 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD プレゼント

★ほしいソフト１本

北海道・田山宗光　青森県・岩崎兼也　栃木県・湯ノ峰実　埼玉県・森野秀和　千葉県・遠山充知　東京都・久和次郎　市川恭平　神奈川県・水瀬良吉　種順平　山梨県・林喜多志　長野県・智川道春　愛知県・大谷健治　滋賀県・樹本綾　京都府・朝田広　兵庫県・水島修二　島根県・鈴木完治　広島県・山田信行　高知県・吉田沙織　佐賀県・知南和知　宮崎県・大隅幸則　他60名

★ほしいソフト２本

青森県・北野文彦　宮城県・会曽邦光　山形県・主田茂春　福島県・羊蹄治　栃木県・和田達哉　埼玉県・女魚川京子　東京都・大庭淳　神奈川県・飯島景一　新潟県・田所伸泰　石川県・宗像弘久　富山県・岡安郁夫　静岡県・守田慎二　三重県・椿原直之　大阪府・平田明　郡山佳久　岡山県・駒見今日子　長崎県・崎山いたる　熊本県・小田冬樹　鹿児島県・石垣久　沖縄県・安里まどか　他30名

★ほしいソフト３本

北海道・坂下実　秋田県・畠山明彦　福島県・福田一郎　山形県・生稲良男　千葉県・植草大介　東京都・川口稔　神奈川県・大泉緒　富山県・黒部大地　静岡県・据原晃一　大阪府・波多野浩　柏野京一郎　兵庫県・坂上青志　奈良県・深沢静　鳥取県・雨宮靖彦　山口県・大湊行雄　愛媛県・山内慶一　徳島県・恩田久美子　福岡県・永井明　長崎県・下類恭一　熊本県・五島順治　他20名

★「ハイドライド３」アルバム

青森県・今井周平　山形県・式部忠宗　東京都・浅川慎一　岡山県・織作学　鹿児島県・稲増宏　他５名

アンケート・ハガキ・プレゼント

①たけしの戦国風雲児

北海道・広神純二　大坂清文　青森県・佐々木宗則　富山県・大原浩司　東京都・潮田勝久　愛知県・後藤一郎　大阪府・小島康彦　兵庫県・森田正晴　岡山県・須藤光夏　広島県・西村秀作

②サムライソード

北海道・田嶋和範　秋田県・城石卓哉　栃木県・横山朋成　石川県・丘林純子　三重県・宮田君成　島根県・水田安士　岡山県・増渕継太　徳島県・鴨下寿志　愛媛県・金森久雄　大分県・北地克則

③パチンコGP

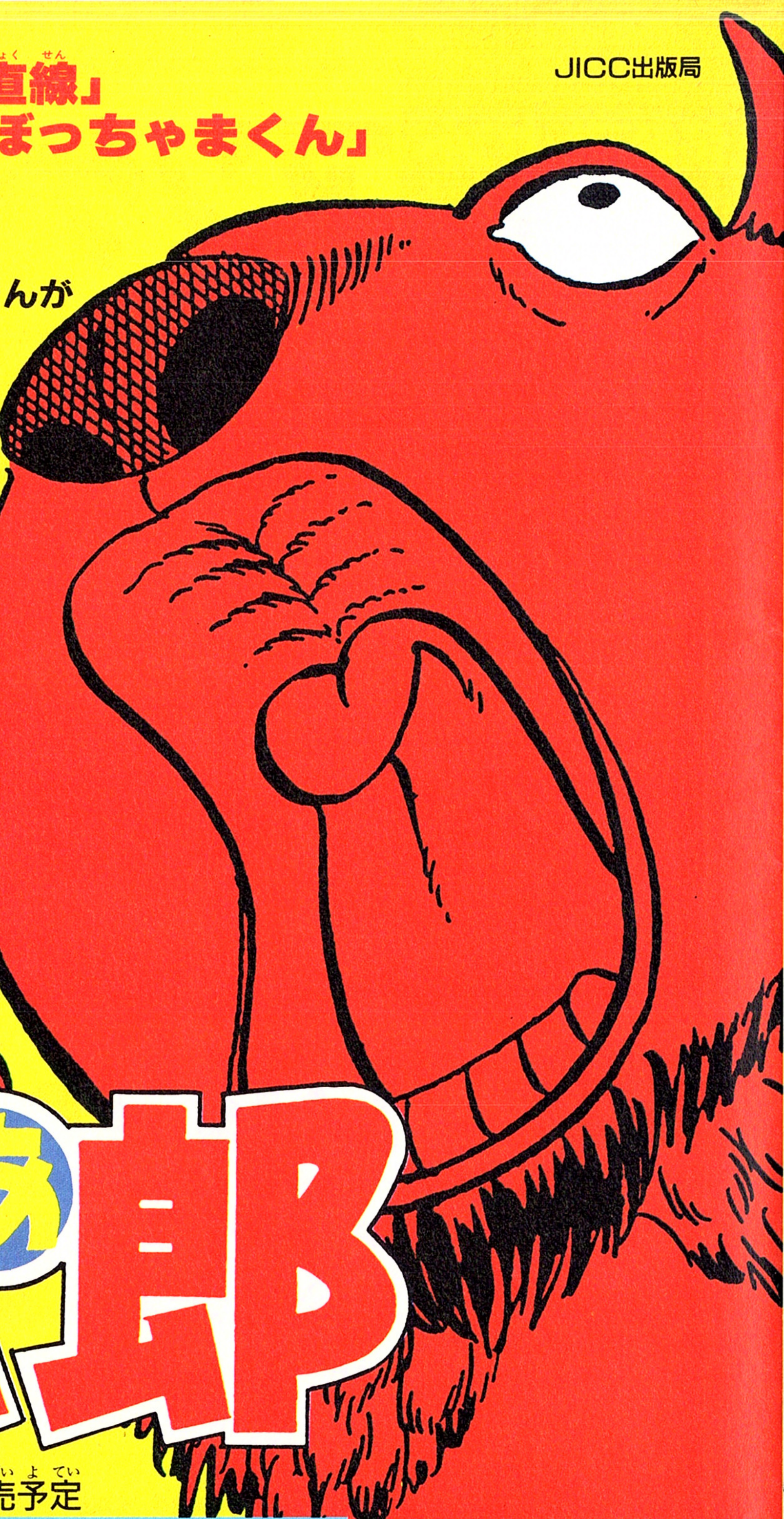
秋田県・大川日向子　新潟県・笹原修太　群馬県・丸谷英才　東京都・紅林幸雄　中込俊彦　神奈川県・谷町三千久　静岡県・村田正　愛知県・別所邦彦　大阪府・城之内太郎　鹿児島県・君島忠雄

④桃太郎電鉄

北海道・田村アレキサンドル　青森県・大平仁　山形県・北順二　茨城県・戸田兵二　千葉県・市田文　東京都・手塚歩　山梨県・船津良助　石川県・崎坂保　広島県・木本泰二　佐賀県・砂川道雄

JICC出版局

大学受験を強烈にギャグった…「東大一直線」
小学生を熱狂の渦にまきこんでいる…「おぼっちゃまくん」
そして今
空前のペットブームにのって
小林よしのりが贈る傑作ペットギャグまんが
「忠牛ばっふぁ郎」ちゅうぎゅうばっふぁろう
この名作が愛蔵版で登場！
本当にバッファローをペットにしている家の
ルポやよしりんファクトリーの大図解など
スペシャル企画も満載で、
全27編一挙大公開だ！





小林よしのり

傑作ペットギャグ

忠牛ばっふぁ郎

ちゅうぎゅうばっふぁろう

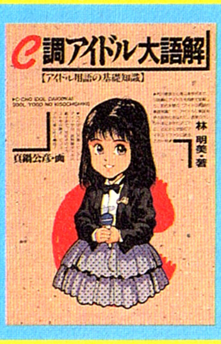
●定価780円●A5判●248ページ●11月下旬発売予定



NIPPONアイドル探偵団'88
アイドル1000人データ・ブック

T.P.ランキング編
定価1000円

日本の女性アイドルを1位から1000位までランクづけ。きみの好きなアイドルは何位かな？



C調アイドル大語解
アイドル用語の基礎知識

林明美・著　真鍋公彦・画
定価800円

アイドルを50音順に独断で語解。さらに全85点のイラストを収録。全国のアイドルファン必携の書。



月刊宝島特別編集
THE BLUE HEARTS
「1000の証拠」
ブルーハーツの
すべてが
この一冊でわかる!
他の人には
おしえるなよ
冬休み発売/予価1000円
待望の3rdアルバム11月23日発売!!
ザ・ブルーハーツ3rdアルバム
TRAIN-TRAIN
CD:MED-50 LP:MEL-50 Ca:MEC-50
meldac
発売元 ㈱メルダック
販売元 クラウンレコード㈱
同時発売シングルTRAIN-TRAIN
ライブビデオ好評発売中!
ワンダーランドロックフェス
With ザ・ブルーハーツ
Hi-Fi40分 ¥3,800—レコード店にて
JICC
JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 ☎03-234-4621

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

つうさんしょうのよそくではせいれき2000年にはコンピュータ技術者が97万人もふそくするんだって。
(京都府・佐々木博康・14歳)

▶あ、そう。じゃ勉強しなくちゃ。でも佐々木は漢字のお勉強もしましょうね。

(ヒラ坊)

ビクター音産のRPGは?①そんなこと②しなくても③イース
(横浜市・飯島徹・13歳)

▶コーナー間違えてるな。

(ハルク)

ノーベル賞とるのと必本の常連になるのはどっちも同じだと思います。ちがいますか?

▶ちがいます。

(ヒラ坊)

私と友達の間ではいろんなやつを♡させようというのがはやっています。ベストカップルがたくさんできたので報告します。みんなドラクエ・キャラだけど。その1ローレシアの王子とムーンブルクの王女　その2ドラクエIIIの勇者と武闘家(女)　その3サマルトリアの王子とサマルトリア王子の妹?その4ローレシアの王子とパフパフ娘その5ローレシアの王子とサマルトリアの王子。なんだかローレシアの王子というのがみょーに多かったんですね。みんなIIが好きだったらしくて。中にはちょっとヘンなカップルもいますが。わはははははは。
(埼玉県・くっきい・14歳)

▶わはははじゃないって。そーとーヘンだぞ。こういうのはマスターズクラブへ投稿しなさい。あ、もうおわりか。

(ハルク)

Vol.21の「クイズ帝王キョセンくん」はあまりにも情ないので気にいった。連載してくれ。
(青森県・掛端渉・17歳)

▶ウサンクサー山田先生。わたしもあの名作「がんばれ!奈夢子ちゃん」が読みたい。

(田尻)

黒須の顔が思ったよりカッコよかったのでびっくりしました。
(愛媛県・なると)

▶他にもびっくりした人が何人かいたことを報告しておきます。でへへ。

(黒須)

先日、図書館で必本を読み、それから何か読む本はないかなぁと本をみていたら「ペンギン・ロトのぼうけん」という本があった!ねぇー、ペンギンロトさま。ペンネームはここからですか?(ちなみに本のロトも女に弱いようだ)
(福岡県・ラリホーきゃっと・13歳)

▶ペンちゃん。どーなの?

(ハルク)

ウィザードリィがこんなふうになるとは思わなかった。地下迷宮でたんたんと怪物をたおしていくだけの漫画だと思ってた。2巻、3巻と続きが楽しみです。
(大阪府・柳沢彰・18歳)

▶コミック版ウィザードリィの愛読者ハガキからです。どーもありがとう。次の方どーぞ。

(井)

邂逅編だそうで、パーティ結成の理由を重点に話が展開してゆき、各キャラの印象づけと背景は十分だと思います。しかし後半、迷宮に入り、怪物との戦闘があっけなさすぎます。呪文は慎重に行使すべきですから、ザコ相手にドカンと大炎ではなく細かい肉弾戦に期待します。
(岐阜県・山崎太一郎)

▶なるほど。参考になる意見でした。次の方どーぞ。

(井)

リリスちゃんがかわいい。彼女、絶対いい。あの娘、俺にください。
(京都府・井上裕詞)

▶あげません。はい。つぎの方。

(井)

内容にどっぷりと浸る事ができました。しかし、これが3巻で完結してしまうというのはすごく惜しい気がします。それから、これは作者の性格上のものかもしれませんが、ノリが軽すぎる事も感じられました。でも貴社としては小説版と読み比べて欲しいと思っての事なのでしょうね。
(茨城県・及川隆之)

▶ウィザードリィの世界はひとつのイメージに限定することはできません。プレイした人の数だけウィザードリィの世界があるわけです。もちろん、ゲームならすべてそうだともいえますが、とりわけウィザードリィは想像力を解放する要素が多いといえます。そこが素晴らしいんですわ。コミック版あり小説版あり、そしてあなただけのウィザードリィあり。ベニー松山くんのいうところのそれぞれのウィズですね。

(井)

HA ─I!ここで質問です。占いのファミコンが2つ出るそうですが、相性占いってどんな占いでも同じじゃないでしょ。そんなときってどっちを信用したらよいのかなあ。っていつもギモン!確かにきょうみビンビンだけど、どんな雑誌とか読んでも答えが違ってるでしょ。そんなときに迷ってしまうので、本当にあたるほうを教えてください。
(品川区・飯塚ひとみ・14歳)

▶ぼくもおしえてほしい。(泣)

(ヒラ坊)

メガドライブの出荷台数はどれくらいだったんですか?(ちなみに鹿児島では県に7台しかこなかったといわれていて、ぼくの友達も数軒、店を回ったのに手に入らなかったとなげいています)
(鹿児島県・鈴木政繁・18歳)

▶7台というところが説得力があるなあ。たしかに少なかったことは確かですが、7台ってことはないだろが。

(ハルク)

北枕獲さま。たしかマンティコアは私がプレイした中ではファイナルファンタジーと女神転生に登場していたと思います。もっとも形状はちょっと違いますが……。
(熊本県・平居純子)

▶獲ちゃん!聞いてる?下関の児島聡他おおぜいの皆様からもハガキがきてるぞ。あれ、しあわせそうに寝てますね。「怪物イラスト大事典」もーすぐ発売だもんね。がんばってね。

(井)

人生とはズバリくってねることである。
(神奈川県・大門和彦日本一・14歳)

人生とライナスの毛布である。
(徳島市・宮本恵美子)

混沌とした意識の集合の中の一筋の時の河に入ってから出るまで。
(東京都・ゆかりべまりこ)

▶Vol.22の磯野の人生とは何ぞ?30字以内に対する回答3連発でした。大門はBBCでもっと修業すること。恵美子ちゃん、かゆそう。まりこは悩みがあるんなら聞いてあげます。

(井)



1日も早いマッキー様の御回復をおいのりします。早く元気になれよー。
(奈良県・33部隊)

▶33部隊からは電子郵便で届きました。他にも新潟県のあき子ちゃん、愛知県の渡辺隆行くん、国立市の水沼志乃ちゃん、はげましのおハガキありがとうございました。マッキー見てるう?

(ヒラ坊)

バックランドをつかまえてをぜひコミックにして下さい。
(山形県・菅原久・17歳)

▶どひゃあ。過激なご意見ですこと。しかし、バックランド?をつかまえて?……。

(ハルク)

▶寒くなってきました。次号は12月2日(金)発売。風邪ひかないよーにね。

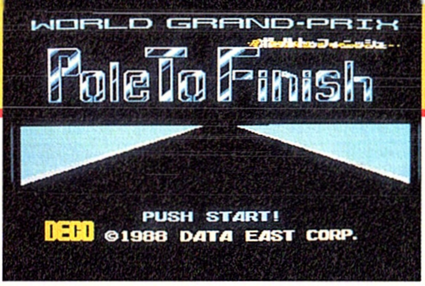
▲いやーごめんごめん。福岡県のえいじくんからひどいと言われてしまったぜ。でも東北地方のえーじくんはもっとつらいか

●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麴町5-5-5ファミコン必勝本フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

NEW SOFT STREET

イエ、……ックション！外は木枯し。心が寒い。早く家帰ってファミコンしてーな。でもオレ探偵やってんだよな。リクルートの。アルバイト・ニュースで見つけたんだけどな。さて、今回もいきますいきます。まずはデータイーストのワールドグランプリ。うん！なかなかリアル。電撃ビッグバンはアクションバリバリ。株式必勝学の第２弾もでる！担当の美穂ちゃんオレ好き。それからコナミからモトクロスのゲームだい。そいでもってナムコからはなーんとワギャンのゲームにおなじみローリングサンダーなのであった。寒いっ。





／データイースト／1月発売予定／￥5800

WORLD GRAND-PRIX POLE TO FINISH
ワールドグランプリ POLE TO FINISH



鈴鹿のＦ１も終わり、今年のＦ１シーズンも残すところあと１戦。大波乱のドライバーズ・シリーズ・チャンピオンがやっとＡ・セナに決定したとこで、ＦＣの世界では、また新しいＦ１ゲームが登場してしまうのだ。俺たちのＦ１シーズンはこれからが本番だぜ！

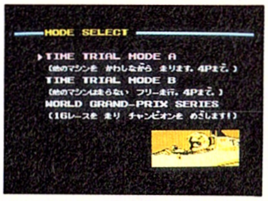


◀ロケットエンジン付きのわけはないじゃない。αシフトを使うとこのグラフィックになるのだ。αシフトは効果バツグン、でも使用時間は制限があるのだ

じっくり時間をかけて高完成度のゲームに

気分はトップレーサーだ

知ってる人は知っていると思うけど、このゲームは実はかなり前から発売が決まってたんだ。だけど、より完成度の高いゲームを目指すために、あえて時間をじっくりかけたというわけ。それだけに、グラフィックはもちろん、ゲームバランスすべてが、キミたちのレーシングマインドを満足させてくれる仕上りになってるぞ。実際のサーキットを完璧シミュレートしたコース設定や、豊富なマシンバリエーションに、気分はもうすっかりＦ１ドライバーなのだ！



▲モードは３つ。４人プレイも可能

ワールドグランプリ全16戦、16のコース。キミの熱い走りをめいっぱいブチかましておくれ！

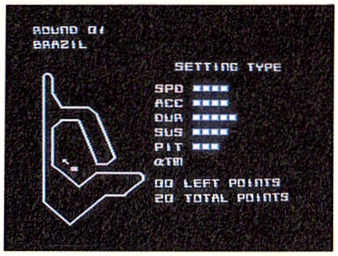


本格マシンに本格コース。アトラクションも豊富だ

ゲームモードは３種類。タイプとしては、T・TタイプとGPXタイプの２種類って感じだね。T・Tモードⓐは、16のコースの中から１つを選んでラップタイムを計測するんだ。１人～４人分まで記録できるから、友だち同士でギンギンに勝負できるぞ。一方、T・TモードⒷは、自分１人だけでひたすら自己最速タイムを目指すんだ。そして、本番のWGPXモードは、数々の強敵レーサー相手に、全16戦を競い合うってわけ。マシンは３速シフト＋αシフトの本格派だし、ピット作業もリアル！



◀マシンのボディーカラーは、好きな色を選択できるんだ。やっぱ今年は、マルボロカラーで決め！



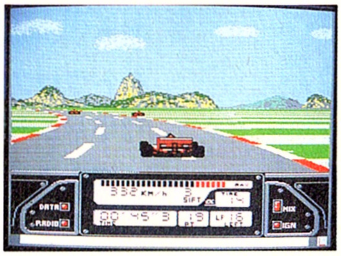
▶マシンのセッティングは、持ち点20ポイントを振り分ける方式。αシフトを重点的に入れると…!?



WORLD GRAND-PRIX SERIES

ROUND 1	BRAZIL		QUALIFYING
1	A. フロスト	FRA	0' 59"2
2	A. セーナ	BRA	0' 59"3
3	M. アルホレート	ITY	0' 59"7
4	G. ベルカー	AST	1' 00"5
5	N. マーセル	UK	1' 01"8
6	N. ピッケ	BRA	1' 02"1
7	J. パーマン	ITY	1' 03"6
8	J. スチュワード	FRA	1' 03"9
9	D. ワーウィッグ	UK	1' 04"5
15	HIPPON	JPN	1' 04"6

◀GPXでは、こんなにリアリティー満点の予選結果が表わされる。おのずと力がこもってしまうのだ



▶グラフィックはなかなかリアル。流れる背景がいいんだよね。もちろん背景にはお国柄がでてるのだ



ビック東海／1月下旬発売予定／¥5800

DENGEKI BIG BANG !

電撃ビッグバン！



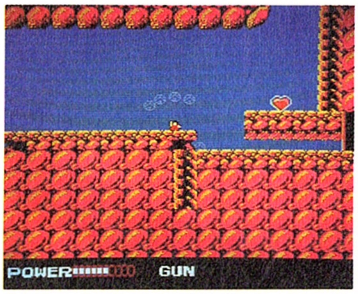
NEW SOFT STREET

ビック東海といえば、このところ「カケフくん」「突然マッチョマン」と元気のよいアクション・ゲームを連発してくれる。けっしてハデではないけれどプロのゲーマーの間ではとても評価が高いんだよ。今回の「電撃ビッグバン」もロールプレイングやアドベンチャーの要素もはいっているがバリバリのアクションゲームとして期待できそうだ。

電撃突貫小僧バンは世界を救えるか⁉

ストーリーはこう始まる

秘密戦隊サーベルタイガーの一員バンは南の島で恋人マリーとともに休暇をとっていた。そんな平和な日々に、とつぜん隊長のハッスル・ワインからの緊急通信。（お、よくあるパターンじゃ）なんと世紀末爆弾デッドエンドの発明者プラム博士が悪の組織ローブレイカーにさらわれたのだ！彼らは魔境デーモンズヘッドの山麓に建設した秘密基地に身を潜め降伏をせまってきた。爆弾は一発で地球をぶっとばす破壊力を持っている。さて今回のバンの任務だが広大な魔境に潜入し、敵の７人の幹部の要塞と本部を探し出し、プラム博士を救出して爆発をくい止めることなのだ。しょーがねえなー。またかよ。帰ったらボーナスだぜ。といったかどーかは知らないが、ともかくバンの冒険は始まったのである。



◀小さく変身すれば、右下の細い通路もぬけられる。ハートはパワー回復。

広大なマップである！

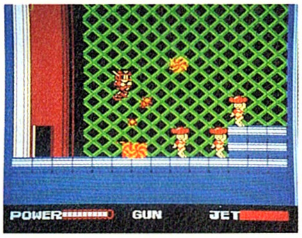
アクション面は横、タテにスクロール。逆スクロールで戻ることも可能。地上44ルート、地下５ルートで構成され、進む方向は全体マップを見ながらセレクトできる。地下ルートは表示されないが、ゲーム攻略の重要な謎がかくされている。各種アイテムはショップで買える。パスワードによるコンティニューもできるから、これは便利。



◀主人公バンの本名は蛮元気、18歳、水がめ座、O型。設定が細かい（笑）



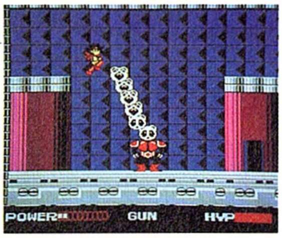
◀敵の幹部キラーシャケと戦うバン。サカナミサイルが敵の武器だ



▲キノコギャルの攻撃！すんげーすんげー！（つい興奮してごめん。）



▲こいつが幹部のキノコンマ。カサをとばしキノコバクダンをふらせる



▲こいつも幹部のザ・パンダム。かわいいけど、じつはこわい

サブ画面をご紹介！

アクション面のほかに、豊富なサブ画面もあるのがこのゲームの楽しいところ。下に紹介したもの以外にも、トーク面（ゲーム中の会話面）、ストッパーメダルセット面（爆弾を停止させるための面）、マイクロレコーダ面（パスワード入力面）があるぞ。



ルートセレクト面
アクション面でルート分岐点に達するとこの画面に。現在位置とルートが決定できる



スーパーショップ面
所持金で武器や装備などのアイテムをパワーアップできる。ハデな店内だなあ



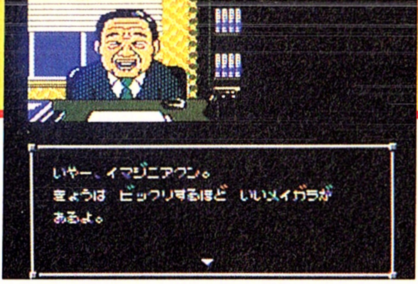
アイテム面
セレクトボタンでこの画面に切りかわる。アイテムの選択と手持ちのものの確認に



仙人ガッツ面
アクション面で仙人をたすけるとガッツの量によって最大5つの術が使えるぞ



ゴールドカジノ面
集めたゴールドをお金にかえてくれるカジノ。おねーさまが素敵。このタイプに弱い



／イマジニア／2月発売予定／¥9800

MATSUMOTO TOHRU NO KABUSHIKI HISSHOGAKU

松本亨の株式必勝学2



NEW SOFT STREET

なんだかんだ言ったって、「株」なのである。暗黒の月曜日に暴落しようとも、NTT株の値上がりが頭打ちになろうとも、どうやら「株」はマネーゲームの王座を譲りそうにない。

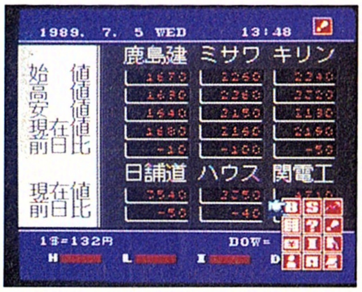
儲かる儲かんないはともかく、「株」は現代日本人として、常識として押さえとかなくちゃいけないんじゃないか？　近頃どうやら、そんなムード。ゲームしながら覚えよう！

大人気の経済シミュレーション、第2弾!!

株とお金のことが、自然とわかるし、楽しいし……

シリーズの２作目ということで、細かい仕様変更点を知りたい方もいるだろうが、ちょっと待って。まず、このゲームのあらましについて、もう一度触れてから話を進めよう。

まずゲームの目的は資産（現金＋債券＋不動産）を増やすこと。これに尽きる。その方



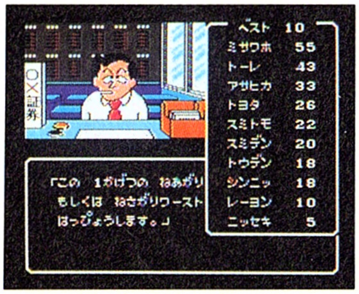
◀ズラリと並ぶ、上場150銘柄。君はどれを選ぶ!?

法はいくつかあるが、基本はタイトル通り株の売買になる。お馴じみの株価チャートとにらめっこしながら……のアレだ。ただし、株だけではお金持ちになれないし、またお金持ちの経済生活を完全にシミュレートしていない。そこでだ。株のほかにも、中国ファンド・銀行定期などの金融商品や不動産の売買もゲームの重要な要素として入っている。

ゲームの進め方は、全てアイコンによるコ

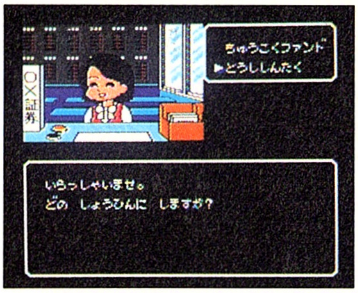


◀海千山千のベテラン証券マン。はたして、その予想は……



◀この1ヵ月の値上り銘柄ベスト10。ミサワホームが1位ね…なるほど

マンド選択。現在プレイヤーの置かれた状況によって、売買の指示、情報の入手をしていく。１日単位で行動を決めるので何となくゲームをしている時の感覚は、『信長の野望』の内政をしている時の気分に近い。加えて、人

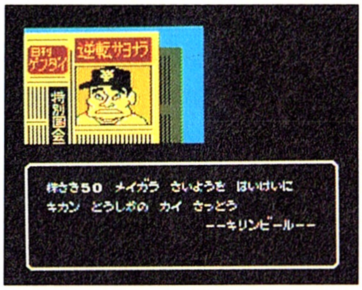


◀今度の必勝学2では、中国ファンド、投資信託の他にドル預金もある

間性重視（？）のゲームのため、HPなんて設定もある。ギスギス稼ぐばかりじゃなく、ときと一に息を抜かないと下がってしまう値のことだ。そんなわけで、『松本亨～』はお金と生活の人生ＳＬＧとして君臨している。



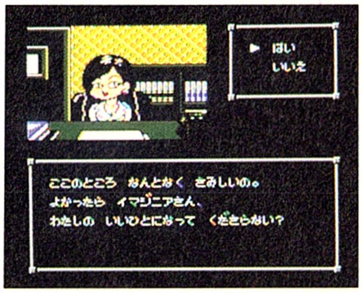
◀情報には、いろいろなルートがあるのだよ



◀新聞は2種類。日日経済新聞と日刊ゲンダイとある

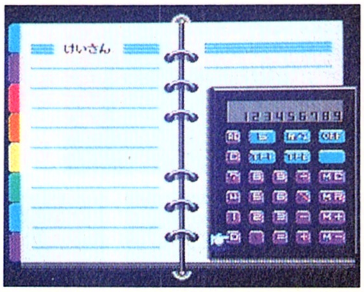
では、今回の新作はどこがパワーアップしたか？　楽しみながらベンキョーもできる―の立場をさらに貫いて、各種イベント画面が豊富になった。これ、まず第一のポイント。

それから時代の流れに機敏に対応して、ド



◀ちょっとあぶない社長秘書。愛人にできるっていうけど…

ル預金など新規の金融商品も目白押し。また誰もができるように４段階から選べる目標金額の設定もついた。それぞれエンディングが違うのはもちろんのことだ。さらに、RPGの冒険者のように、"レベル"というオモシロ



◀株式計算用電卓付き。利益率なんかの計算が簡単にできるんだ

数値も入った。財テク人としての実績を示すほかに、ゲームをよりエキサイティングにする役割りも果たしていそうだ。推奨銘柄を教えてもらえる極秘の暗号も健在。￥9800があんまし痛くなさそうな一本である。フム。



／コナミ／1月発売予定／価格未定

MOTOCROSS CHAMPION

モトクロスチャンピオン

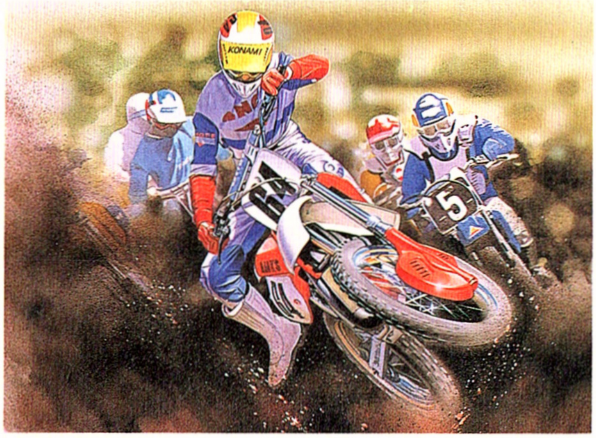


モトクロスって言えば、最近、巷で人気のバイク競技。もともとは、道なき野山を駆け巡っていたのが始まりなんだろうけど、近頃は、東京ドームの中で人工のコースを作ってやったりしている。あ、あれはスーパークロスっていうんだっけ。とにかく、そのモトクロスのゲームがコナミから発売される。ひさびさのバイクアクションゲームなのだ。

目指すは栄光のモトクロスチャンピオンだ!!

コースは8種類、チャンプへの道は険しいのだ

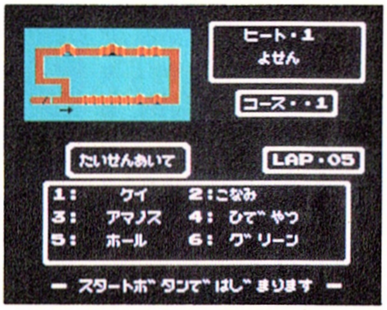
実際にモトクロスを楽しもうとすると、これは命がけだ。と、いうのはオーバーだとしても、骨折や捻挫、打撲、少なくともスリ傷ぐらいは覚悟しなくちゃいけない。第一、バイクに乗れなくちゃいけない。これは、けっこう限られた人にしか楽しめないスポーツなのだ。東京や大阪じゃ、場所もないしね。そんなわけで、この「モトクロスチャンピオン」なら誰でも楽しめるというわけ。



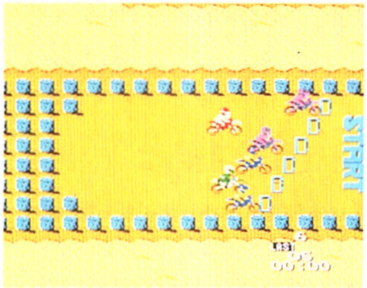
ゲームに設定されているモトクロスコースは、全部で8種類。1つのコースが1つのステージ（試合）ということになる。練習モードでは8コースの中から好きなコースを選べるけど、本番の試合モードでは、試合に勝たないと次のコースへは進めないぞ。試合は、予選とファイナルにわかれ予選が2位以内でないとファイナルへは進めないのだ。



◀ゼッセン1！ チャンピオンナンバーを目指せ!!



◀ヒート1は第1レースのこと。レースは6人の選手で行われるのだ



◀スタート地点だ。このレースでは、コースを5周する。予選3位以下でも敗者復活戦、2位以内なら決勝進出だ

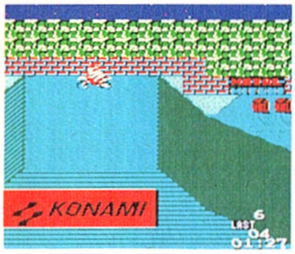
障害物もナンノソノ、全8コースをジャンプ！

テクニックを磨くんだ

では、ここでテクニック講座を…。このゲームのポイントは、実際のモトクロスのテクニックやアクションがどの程度、ゲームの中に取り込まれているかってことだと思う。もちろん、FCとしてのゲームバランスや操作性をふまえてってことなんだけどね。

「モトクロスチャンピオン」の場合、けっこう細かいテクニックが使えるように作られている。基本的なコントローラ操作としては、Ⓐボタンがアクセル＋主人公のダメージ回復、Ⓑボタンがブレーキ、✚キーの上下で重心移動、✚キーの左右がハンドルとなってる。うまく使えば、ウイリー走行はもちろん、カウンタージャンプ、ブレーキングターン・ドリフトも思いのままにプレイできるはずだ。

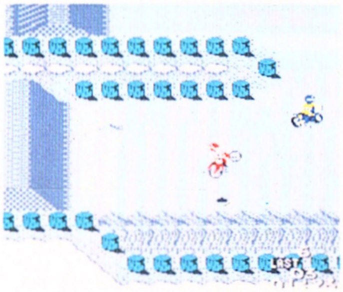
コース上に設置された数々の障害物、予選そして、ファイナルレースを勝ち抜いてモトクロスチャンピオンを目指すのだ。



◀モトクロスの醍醐味、大ジャンプ！ 空中でのコントロールが着地後のスピードを決定する。カウンタージャンプも可能だ



◀敵キャラの後輪に接触すると転倒してしまう。逆にマイキャラの後輪を敵キャラに接触させれば敵キャラを転倒させられる



◀ジャンプからの着地は後輪からというのが基本だけど、いきすぎは逆にスピードロス。コース上にバイクの影が映ったりして、なかなかリアル



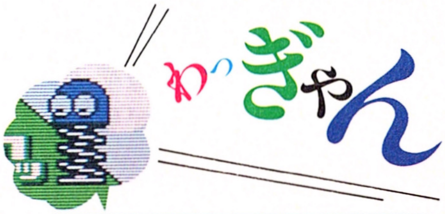
／ナムコ／発売日未定／価格未定

WAGANLAND

ワギャンランド



NEW SOFT STREET

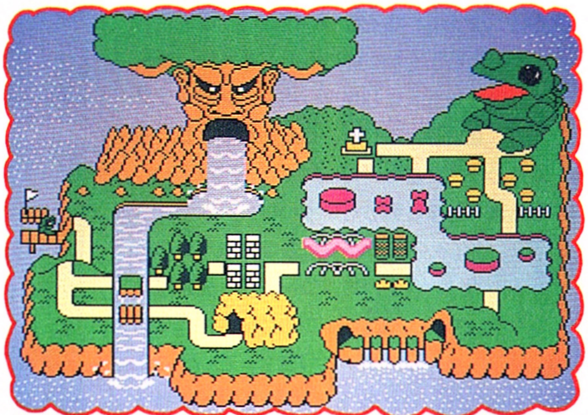


ナムコのオリジナルキャラクターのワギャンがゲームになった。シンプルな操作・攻撃方法を軸にしたスクロールタイプのアクションゲームにだ。

「ワギャンランド」は、見ての通りのカワイらしい世界。久々の老若男女を問わずに遊べるゲームといったところ。斬新な設定も盛りだくさんなのもまた憎いんだ。

明るくて健康的なアクションゲームの力作

美しいワギャン島を壊そうとするのは誰だ



ゲームの舞台、ワギャン島はいくつかの地形によって区切られている。川とか、家並とか、スロープとか…。その各エリアを攻略して最終目的地、悪魔の木を目指す。

ワギャンは音波砲と呼ばれる敵をストップさせる武器を持っている。これを使えば、敵の攻撃を防ぐばかりか、止まっている敵を踏み台にして高い所に昇ることもできる。この音波砲、はっきり言ってゲームの要。今までのゲームにない新しさ、面白さを見事に実現してくれた。

STORY おはなし

ワギャンは久しぶりに、故郷のワギャン島（左写真）に戻って来た。しかし、そこにはなんと、愛する家族や友人の姿はなく、見るも無残な島になっていた。大悪人ドクターデビルのしわざである。

それを見たワギャンは深い悲しみをこらえながら、打倒ドクターデビルを心に誓った。彼の怒号“ワギャーン”が響く。

平和を取り戻せるか、ワギャン——。

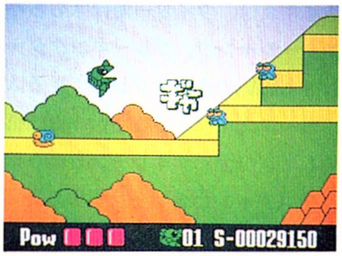
ボス達はとんでもない連中

このゲームには、ボスキャラとの戦闘がない。えっ。ホントだよ。そのかわり、トランプの神経衰弱風絵あわせと絵でするしりとりがあるんだ。ウソみたいな話だけど、これでボスに勝てばステージクリア。アクションテクを駆使してボスの絵にたどり着いたら、あとは頭とカンと集中力の勝負ってわけね。

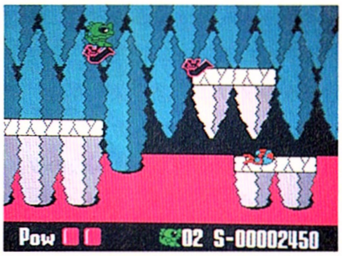
ワギャンだもの武器はもちろん“音”なのさ

音波砲を強くすると……

さて、その音波砲。ワギャナイザーを集めることによって、3段階までパワーアップする。ノーマルで“ワッ”第1段階で“ギャ”第2段階で“ガー”第3段階で“ギャー”と画面表示の文字が変わるんだ。敵を止めておける時間が違うので、当然ワギャナイザーを集めまくりたいところ。そして4個集めたら16秒間無敵になってスイスイ進めてラッキー！



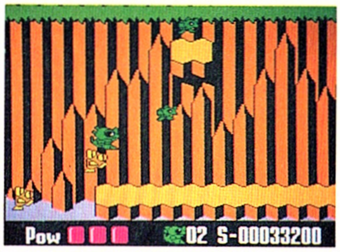
▶“ギャー”と口から音波砲を発射したワギャン君。つまり今、第3段階までパワーアップ



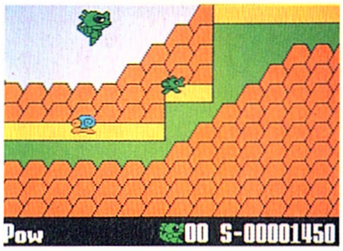
▶かわいいデザイン、オシャレな色づかい。ワギャンランドさんってだから好きなのよ



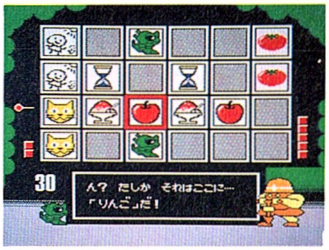
◀くま→まいく→くじら→らくがき→きつね→ねずみ……という風に、それぞれの絵にカーソルを合わせてしりとりをする



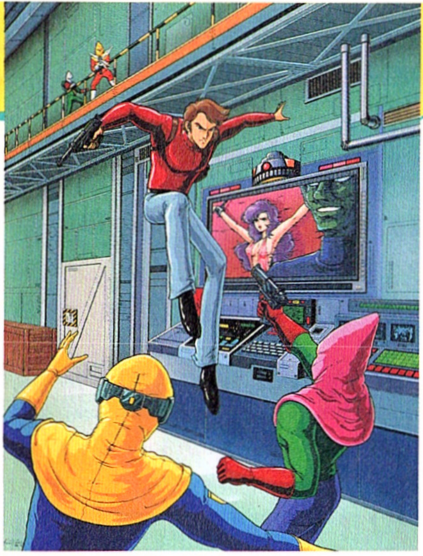
◀敵をしびれさせたら足場にしてしまう。高い所はこうやって。が、ノロノロすると敵は復活！



◀パワーアップアイテムのワギャナイザがあった。取れば“ワッ”から“ギャー”になる



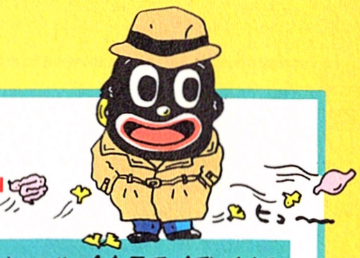
◀で、こちらは神経衰弱をしているところ。ボスはゲーム中によくしゃべるので気が散りがちだ。思ったほど簡単じゃないよ



／ナムコ／発売日未定／価格未定

ROLLING THUNDER

ローリングサンダー



NEW SOFT STREET

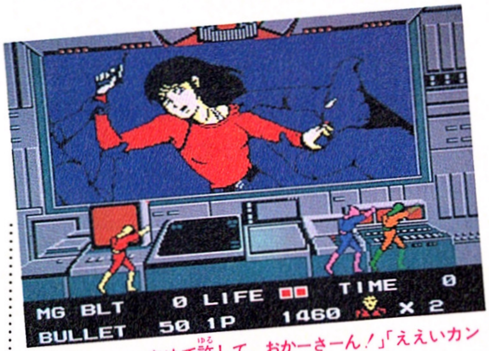
撃つ！ しゃがむ！ 跳ぶ！ というキワメてシンプルなアクションながら、絶妙なマップ構成で奥の深いゲームとなっていた業務用・ローリングサンダー。派手ハデな武器や覚えきれないほどの動作数が必ずしもいいゲームの条件ではないことを証明したナムコの佳作が、いよいよFC版として登場だ。移植にあたっては新しい謎がバリバリ増え……たりしないからご安心。判ってらっしゃる。

N.Yの地下要塞に潜入し、レイラを救え！

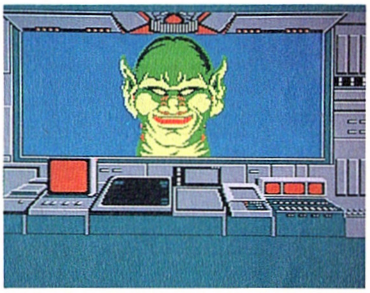
単純明快なアクション！ 気分はもう、007だ!!

英国でいうとMI-5、米国だったらCIA、韓国ならKCIAというように今の世の中は諜報機関でアフれている——かどうかは知らないけど、このゲームの主人公アルバトロスもまた、特殊工作部隊ローリングサンダーの腕ききスパイ様なのだ。

で、敵対するのは謎の人物マブーに率いられた秘密結社・ゲルドラ。こともあろうに世界征服などを企み、N.Yの貧民街の古ビルの地下に巨大要塞まで造ってしまったとんでもないヤツらだ。アルバトロスの任務は単身この要塞に潜入し、すでに捕われの身となった美人スパイ・レイラを救い出すことにあるのだ。うーん、女のコだけに早く助けないと大変なメにあわされちゃうかも知れない。いや、もしかしたらもう手遅れかも！ そんな想像力オウセイな人のために、ステージをクリアするごとにレイラがどうなっているのかがモニターに映し出される。ある時は戦闘員マスカーたちにもみくちゃにされ、またある時は上着をハギトラレてしまうレイラ！ ああ、ダメでごわすダメでごわす。弾を補給せよ。そしてマシンガンを探して急ぐだっぴょー！



▲「きゃーっ、やめて許して、おかーさーん！」「ええいカンネンするのだ」…と必死にもがくレイラ



◀うわっ。モ、モニターにどアップで映し出されたマブーの顔。こんな奴に世界征服されてたまるかっつーの

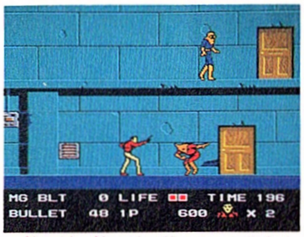
主人公アルバトロス。ここ一番の男気を見せて真の英雄となれ

エリアごとに展開するストーリーにドキドキ

さて。完璧な移植がほどこされた「ローリングサンダー」だが、ストーリーの盛り上げ方に関しては、むしろファミコン版の方が「上」といっても過言ではない。

10種類のエリアは前半と後半に分かれており、ストーリーも2本立て。「ああ、あのレイラちゃん、どうなっちゃったんだろう」と気が気でないので、どーしたって次のエリアが見たくなるって構造だ。

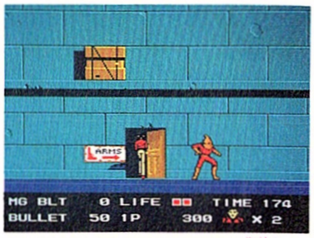
レイラちゃんにもうこれ以上、乱暴なことはしてほしくないと思ったら、マブーを負かすっきゃないね。———というわけで、稲妻のように弾丸よ、悪をうち砕け。バキューン！



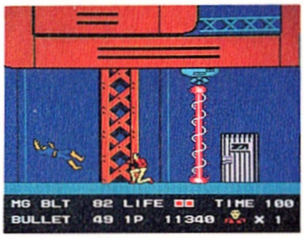
▲赤い服と青い服の敵がいる。何発撃つと倒せるか。きちんと計算して…



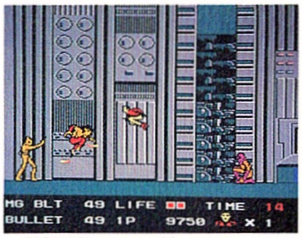
▲「BULLET」に入ると弾丸の補給ができる。ぜひ入りたいものだ



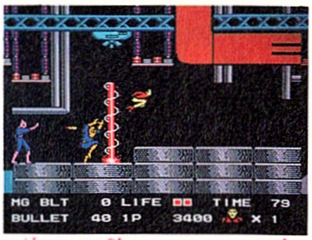
▲「ARMS」ではマシンガンが入手できる。ここにもぜひ入りたいものだ



▲レーザー砲がうねうねとジャマをする。しかし背後からも敵が！ ズルイ



▲人造人間までもが襲いかかる。もうマブーったら執念深いんだからっ



▲古タイヤの山だ。だからもちろん真ん中に入ると下に落ちる。意地悪

※このゲームはシャープCIには対応しません。© ㈱ナムコ

メタルスレイダーグローリー

■HAL研究所　■発売日未定
■価格未定　■カセット

アニメファン、SFファンお待ちかねのゲーム！



▲ファミコンとアニメのまさに合体と呼ぶにふさわしい画面

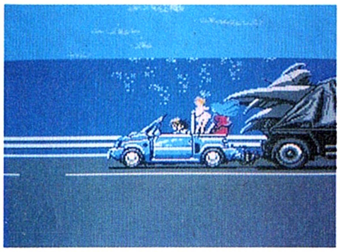


▲このメイン画面とサブ画面が対応して動くのだ

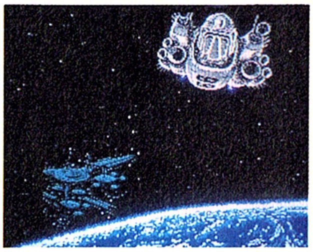


▲ゲームを進めるにしたがって深まる謎……

一台のロボットからなげかけられた謎……。登場人物との対話形式によって進行するAVG「メタルスレダーグローリー」。ゲームの中心になるグラフィックは数々のアニメーション・システムを導入し、美しさ・動きとも画期的。画面もメイン画面、サブ画面といった方式を用い、その両方が対応するように動くという新しいもの。基本ストーリーの他にサイドストーリーもあり、何種類ものトータルストーリーができるから何回も楽しめるのだ。アニメファン、SFファンにもきっと満足してもらえる作品だ。



◀長かった戦争も終わり、平和な時代を謳歌する主人公「日向忠」



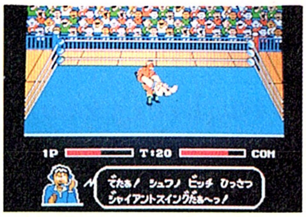
▶SFファン、アニメファンにとってはまさにたまらない画面だね。はたして「メタルギアーム」の創造主は見つかるのか？

テクモプロレス

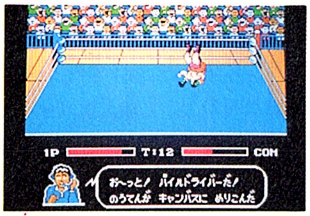
■テクモ　■3月発売予定
■価格未定　■カセット

臨場感満点の新プロレスゲームの幕があく

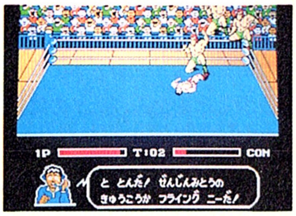
奥行きを感じさせる闘いのシーン、ワザが決まってズームアップモード！大迫力のプロレスゲームがテクモから出ることになったのだっ！



▲ジャイアントスイングっ！ひえ〜っ！目が回ってしまいそうじゃないかっ！今朝食った物が出てしまう！



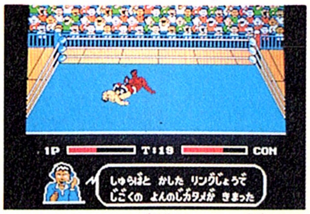
▲頭が痛いっ！…っと、ここはどこだ？俺は誰だっ！思いだせないっ！このヤロー、てめえのせいで…。



▲うわあーっ！落ちて来るなあっ！お前はタカか？トンビかっ？怖いよーっ！家に帰りたいよ〜



▲うわ。あの人たち、何てきわどい格好してるのかしら。いやーね。みんな見てるじゃないの



▲アナウンサーの解説がリング上での動きと同時に表示される。このパターンはいくつもあるんだって



▲……ってわけで、今年の話題のフレーズ、"ドーピング" なんて言ったりしてくれる。気がきいてるね



◀怖そうな奴らがいっぱいいる。何だか尻ごみしちまいそうだぜい



◀10人のレスラーから選択ができる。体型・得意技などの個性がいっぱい

手強い10人のレスラー達を倒し、レスラーナンバー1の座をつかむのだ。もちろん2プレイ対戦ゲームだってあるぞっ！

そして何よりもリアルなのが、アナウンサーによる試合の実況中継だ。画面上方にはリングが写し出され、そこでレスラー達が激闘を行い、下方にいるアナウンサーが「お〜っと！きまったっ！」だの「でたあ〜っ！」とか騒ぐわけなんだ。

そしてまた目玉なのが各レスラーのワザの決めで出るという「ズームアップモード」！これは何と大型アニメーション画面だぞ。それぞれのレスラーともいろいろな決めワザを持っているんだ。

まさにこのゲームはショーアップ・プロレスと言えそうだ。

魔星戦記(仮称)

■タイトー　■1月発売予定
■価格未定　■ディスク

ハレーズコメットの移植版がディスクで登場

ビデオゲームとして超有名な「ハレーズコメット」の移植版が装いも新たにディスクカードで登場だ。タイトルは「魔星戦記」。(仮称)星で飾られた美しい宇宙が舞台の正統派シューティングゲームだ。

このゲームの特徴は、いん石を破壊して獲得するパワーアップパーツの魅力にある。スピード、レーザー、オプションと盛りだくさん。強くなっての攻撃は、ビヨヨヨヨーンと小気味良いことこの上ない。

シューティングファン待望の一作。

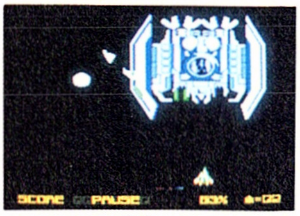

▲デモ画面で紹介されるマイシップ


▲オプション集め、攻撃に"幅"を!!


▲画面を駆け抜けるハレーすい星だ


▲左右に2機をしたがえる最高装備


▲オプションを犠牲に敵を一掃せよ


▲エリアごとに配備されてるボス

ガーフィールドの一週間

■トーワチキ　■2月発売予定
■¥5300　■カセット

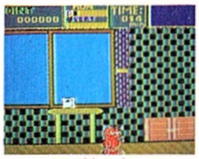
アメリカで大ヒットのネコちゃん ゲームになっちゃった。

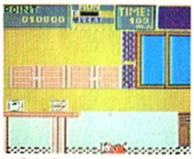
アメリカで。そして最近では、日本でも人気を集めてきたネコ、ガーフィールドがファミコンのアクションゲームになった。「ガーフィールドの一週間」がそれだ。一週間。つまり、1日を1ステージに見たてたこのゲームは7ステージで構成されている。この一週間以内にガーフィールドの親友、オーディを探さなくてはいけない。(ちなみにオーディとは犬のこと)

さすがお茶目な猫だけに、木の上にのぼったり、堀をかけ上がったり……。なんと猫の目の高さで画面表示されちゃうんだからスゴイよね。

猫がこのゲーム見たらビックリするかも。(笑)


▲彼がガーフィールドだ


▲なんと!彼は立てるのだ


▲月曜日からゲームスタート

JOY & MIKEの[ファミコン地獄耳]

おっと、これは誤植ではない! Pタイプ!!

FC新作ゲームクリスマス大決戦の勝敗はもう決した! 次は1月、お年玉大戦争じゃっ!! と断言してしまおう。

……まあね。だいたい年末の売れスジゲームは決まっちゃったし、興味は年あけ……ってのはあるよね。でもさ、あんまりとびつきたくなるようなの、ないよ。

うむ、まあ有力RPGの続編ものがポロポロというところか。当然新ハードの行方のほうに期待がいってしまうんだろうなぁ……。

そうね、メガドライブの出来も予想を上まわるすごさだったし、11月21日の任天堂スーパーファミコンに関する情報発表の成り行きは大、大、大注目! ここでどんなゲームタイトルが公表されるか……ゼルダタイプのアクションロープレ説、根強い野球もの説、といったところが業界で噂されてるけど、はたしてどんなゲームでぼくたちのドギモをぬいてくれるんでしょうか!?

おっ! そうそう。ドギモをぬく話題ってえとこれ。さくまあきらの新ゲームの情報。なんと、次はシューティングのパロディゲームを狙ってるとか……そして、その名も〝Pタイプ〟!!

ぐえっ……そ、それは面白そ……だね。でもさ、さくまさんのゲーム作りってすごくオーソドックスだから、名前を裏切る本格的シューティングゲームが楽しめるんじゃないかな……うん、とりあえずそれは期待しちゃお。

てなところで、新ハード情報も虚実とりまぜてバンバンかき集めてくるから、楽しみに、なっ。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

11月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
11月18日	C	貝獣物語	ナムコ	¥5500
11月18日	D	ジャイラス	コナミ	¥3300
11月18日	D	パチンコGP	データイースト	¥3300
11月22日	C	燃えろ!!ジュニアバスケット TWo on TWo	ジャレコ	¥5500
11月22日	C	ディジャブ	コトブキシステム	¥9800
11月25日	C	たけしの戦国風雲児	タイトー	¥5800
11月25日	C	ファミリーマージャンII・上海への道	ナムコ	¥4900
11月29日	C	中国占星術	ジャレコ	¥5900
11月下旬	C	じゃあまん探偵団魔隣組	バンダイ	¥3300
11月下旬	D	サムライソード	カプコン	¥3300

12月・64年1月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
12月2日	C	エイリアンシンドローム	サン電子	¥5500
12月2日	C	桃太郎電鉄	ハドソン	¥5800
12月2日	C	突然マッチョマン	ビック東海	¥5500
12月2日	C	半熟英雄	スクウェア	¥5800
12月9日	C	ゴジラ	東宝	¥5800
12月9日	C	中嶋悟F-1ヒーロー	バリエ	¥5900
12月9日	C	キング・オブ・キングス	ナムコ	¥5900
12月9日	C	忍者龍剣伝	テクモ	¥5500
12月9日	C	VSエキサイトバイク	任天堂	¥2500
12月10日	C	神宮館電脳九星占い	インダクションプロデュース	¥9800
12月13日	C	ファイティングロード	東映動画	¥6200
12月16日	C	かぐや姫伝説	ビクター音楽産業	¥5900
12月16日	C	ザ・トライアスロン	ケイ・アミューズメントリース	¥5600
12月16日	D	ビッグチャレンジ ガンファイター	ジャレコ	¥3200
12月16日	C	グラディウスII	コナミ	未定
12月16日(予)	C	西村京太郎ミステリーブルートレイン殺人事件	アイレム	¥6500
12月17日	C	ロードマン	東京書籍	¥5500
12月17日	C	ファイナルファンタジーII	スクウェア	¥6500
12月20日	C	ローラーボール	ハル研究所	¥5600
12月20日	C	ファミリースタジアム'88	ナムコ	¥4900
12月21日	C	銀河英雄伝説	コトブキシステム	¥5900
12月23日	C	燃えろ!!プロサッカー	ジャレコ	¥5800
12月23日	D	タロット占い	スコーピオンソフト	¥2980
12月24日	C	100万ドルキッド 幻の帝王編	ソフエル	¥5900
12月24日	C	ロックマン2	カプコン	¥5800
12月24日	C	プロ野球?殺人事件!	カプコン	¥5900
12月24日	C	アキラ	タイトー	¥6800
12月26日	C	ゲバラ	SNK	未定
12月上旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(前編)	データイースト	¥3300
12月下旬	C	ファンタジーゾーン2	サン電子	¥5500
12月下旬	C	テトリス	BPS	未定
12月下旬	D	探偵 神宮寺三郎 危険な二人(後編)	データイースト	¥3300
12月下旬	FT	風雲たけし城2	バンダイ	¥4900
1月4日	C	がんばれゴエモン2	コナミ	¥5500
1月上旬	C	スペースハリアー	タカラ	¥5500
1月下旬	C	電撃ビッグバン	ビック東海	未定
1月下旬	C	パチ夫くん2	ココナッツジャパン	¥6500
1月下旬	C	Might and Magic	学研	¥5900
1月下旬	C	赤龍王	サン電子	未定
1月下旬	D	うちのタマ知りませんか?	バンダイ	¥3300(予)
1月下旬	C	里見八犬伝	SNK	¥5900
1月	C	ZOIDZ2 ゼネバスの逆襲	東芝EMI	¥5900
1月	C	トムソーヤの冒険	セタ	未定
1月	C	ワールドグランプリPOLE TO FINISH	データイースト	¥5800
1月	C	ウルティマー聖者への道ー	ポニーキャニオン	未定
1月	C	ストライダー飛龍	カプコン	¥5900
1月	C	モトクロスチャンピオン	コナミ	未定
1月	C	小公子セディ	フジテレビ	¥5900
1月	D	魔星戦記	タイトー	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II詰将棋	書きかえ中	バーガータイム	11月1日	魔塔の崩壊	12月23日	遊メイズ
書きかえ中	ファイヤーロック	書きかえ中	爆闘士パットンくん	11月18日	アイスクライマー	1月13日	ウルトラマン倶楽部
書きかえ中	リサの妖精伝説	書きかえ中	パチコン	11月30日	かえってきたマリオブラザーズ＊	1月13日	ジャイラス
書きかえ中	Mr.GOLD	書きかえ中	シルヴィアーナ	12月16日	ダンディ	1月13日	なんきんアドベンチアー
書きかえ中	コナミックアイスホッケー	書きかえ中	コナミックテニス	12月16日	ドッグファイトスピリット	1月27日	じゃあまん探偵団魔隣組
書きかえ中	ラジカルボンバー地雷くん	書きかえ中	エッガーランドエキストラ	12月23日	VSエキサイトバイク	2月17日	パチンコGP
書きかえ中	ビッグチャレンジ柔道選手権	書きかえ中	キック&ラン	12月23日	サムライソード		

＊印のゲームの書きかえ料は￥400になります。

●ファミコン

Ⓒはカセット、Ⓓはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

64年2月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
2月25日	C	ファミコンジャンプ英雄列伝	バンダイ	¥6500
2月26日	C	ゲバラ	SNK	¥5500
2月中旬	C	松本亨の株式必勝学2	イマジニア	¥9800
2月下旬	C	百鬼夜行	ユース	¥6200
2月下旬	C	ハイパーショット基本セット	バンダイ	¥9800
2月下旬	D	バトレイバー	バンダイ	¥3300
2月下旬	C	ザ・ゾンビ(仮称)	ホット・ビィ	未定
2月	C	ガーフィールドの1週間	トーワチキ	¥5300
2月	C	ホームランナイター	データイースト	未定
2月	C	殺人倶楽部	セタ	未定
2月	FT	ベビーキョンシーアミダ大冒険	バンダイ	¥4900(予)
2月	C	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	¥6980(予)
2月	C	シャドーゲート	コトブキシステム	未定
2月	C	がんばれペナントレース	コナミ	未定
2月	C	京都花の密室殺人事件	タイトー	未定
3月上旬	C	北斗の拳3 新世紀創造 凄拳列伝	東映動画	¥6200
3月中旬	C	ジーザス	キングレコード	¥5900(予)
3月中旬	C	暗黒神話	東京書籍	未定
3月中旬	C	御存知 弥次喜多珍道中	ハル研究所	¥5600
3月	C	サンダーバード	パック・イン・ビデオ	未定
3月	C	Mからの挑戦状	トーワチキ	¥5800(予)
3月	C	メルビィルの炎・ムーランルージュ戦記	学研	¥5900
3月	C	ガデュリン	セタ	未定
3月	C	競馬シミュレーション・本命(仮称)	日本物産	未定
3月	C	爆笑！人生劇場	タイトー	未定
3月	C	天地を喰らう	カプコン	未定
3月	C	武田信玄2	ホット・ビィ	未定
3月	C	オペレーションウルフ	タイトー	未定
3月	C	ホワイトライオン伝説	コトブキシステム	未定
3月	C	全米プロバスケット	ビック東海	未定
3月	C	ベースボールスター	SNK	未定
3月	C	ダウンタウン熱血物語	テクノスジャパン	¥5900(予)
4月中旬	C	飛INGヒーロー	エピックソニーレコード	¥5500(予)
4月	C	アメリカンドリーム	ココナッツジャパン	未定
4月	D	地理大冒険	スコーピオンソフト	未定
4月	C	株式道場	ヘクト	未定
4月	C	未来戦史ライオス	パックインビデオ	未定
4月	C	スーパースタープロレスリング(仮称)	日本物産	¥5500(予)
未定	C	魁!! 男塾	バンダイ	¥5800
	C	SDガンダムガチャポン戦士2	バンダイ	未定
	C	ミシシッピーを越えて	スクウェア	未定
	C	アーコン	BPS	未定
	C	妖怪大戦	ホット・ビィ	未定
	C	坂本龍馬	東芝EMI	未定
	C	究極タイガー	タイトー	未定
	C	ウィザードリィII	アスキー	未定
	C	忍者らホイ！	アスキー	未定
	C	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	未定
	C	新説・宮本武蔵	キングレコード	未定
	C	メタルスレイターグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド	学研	¥5900
	C	かってにシロクマ(仮称)	CBSソニー	未定
	C	エアーウルフ	九呉貿易	未定
	C	燃える！お兄さん	東宝	¥5800
	C	甲子園	ケイ・アミューズメントリース	未定
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	エピックソニーレコード	未定
	C	今夜も朝までパワフル麻雀(仮称)	デービーソフト	未定
	C	マルサの女	カプコン	未定
	C	ウイロー	カプコン	未定
	C	スウィートホーム	カプコン	未定
	C	魔獣都市ナーガ	アイレム	未定
	C	明治維新	ユース	¥6200
	C	ダンジョン放浪記	アスキー	未定
	C	キャプテンED	CBSソニー	未定
	C	テクモプロレス(仮称)	テクモ	未定
	C	アフターバーナー	サン電子	未定
	D	ハイスクールクエスト(仮称)	学研	未定
	C	道～タオ～	バップ	未定
	C	アイドル発見伝	トーワチキ	未定
	C	クォーターバックスクランブル(仮称)	ポニーキャニオン	未定
	C	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	未定
	C	麻雀大会	光栄	未定
	C	モンスターパーティ	新正工業・バンダイ	¥5800
	C	美味しんぼ(仮称)	バンダイ	¥5800
	C	ホーリーダイバー	アイレム	未定
	C	プレジデントの選択(仮称)	ホット・ビィ	未定
	C	ワギャンランド	ナムコ	未定
	C	ローリングサンダー	ナムコ	未定
	C	帰って来た軍人将棋なんやそれ!?	ソフエル	¥5900

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月18日	定吉七番 秀吉の黄金	ハドソン	¥4900
12月4日	ファイティングストリート(CD-ROM)	ハドソン	¥5980(予)
12月4日	NO·RI·KO(CD-ROM)	ハドソン	¥4980(予)
12月9日	スペースハリアー	NECアベニュー	¥6700
12月22日	あっぱれゲートボール	ハドソン	¥4900
12月23日	ビジランテ	アイレム	¥6300
12月中旬	ドラゴンスピリット	ナムコ	¥5500
12月下旬	ダンジョンエクスプローラー	ハドソン	未定
12月下旬	ビックリマン大事界(CD-ROM)	ハドソン	未定
1月27日	SONSON II	NECアベニュー	¥5400
1月下旬	ワードナの森	NECアベニュー	未定
1月	YAKSA 神武伝承	ビッグクラブ	未定
1月	ネクタリス	ハドソン	未定
2月	モトローダー	NCS	未定
2月	ハニーインザスカイ	フェイス	¥5200
3月	テンカウント リアルボクシング	ナグザット	未定
来春	天外魔境(CD-ROM)	ハドソン	未定
来春	エナジー	NCS	未定
来春	がんばれゴルフボーイズ	NCS	未定
来春	改造町人ジュビビンマン	NCS	未定
未定	電脳水滸伝	サリオ	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	バイク(仮)	ハドソン	未定
未定	凄ノ王(仮)	ハドソン	未定
未定	チャイニーズヒーロー	カルチァーブレーン	未定
未定	ダライアス	NECアベニュー	未定
未定	めぞん一刻	マイクロキャビン	未定
未定	死霊戦線	ビクター音楽産業	未定
未定	ウイニングショット(仮)	データイースト	未定
未定	ゴルフ(タイトル未定)	NECアベニュー	未定
未定	ラビオプレス	ビデオシステム	未定
未定	コブラ(CD-ROM)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
11月5日	ランページ	セガ	未定
11月下旬	獣王記(メガドライブ対応)	セガ	¥5800
12月1日	ボーグマン	セガ	¥5500
12月1日	おそ松くん(メガドライブ対応)	セガ	未定
12月下旬	ボンバーレード	セガ	¥5500
1月中旬	アレックスキッドの天空魔城(メガドライブ対応)	セガ	未定
1月下旬	ファンタシースターII(メガドライブ対応)	セガ	未定
2月下旬	スーパー大戦略(メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーリーグ(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	スーパーサッカー(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	ランボーIII(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定
未定	対戦ベースボール(仮称、メガドライブ対応)	セガ	未定

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

●パックイルビデオより「未来戦史ライオス」が、来年4月頃発売されることが決定。SFっぽいSLGだそうだ。

●インダンクションプロデュースでは来年夏頃に野球ゲームを発売する予定。来年も野球ゲームラッシュ起きるか？

●現在ビクター音楽産業ではシルクロードを舞台にしたRPGを開発中らしい。

●ホット・ビィから経営ビジネスシミュレーションゲーム、「プレジデントの選択」が出る。自動車業界第3位の会社の社長となって日本・外国の市場制覇を目指すのが目的。

●バンダイから新しいディスクゲームが2作発表されました。「うちのタマ知りませんか？」「バトレイバー」の2本です。あと楽しみにしてた「ファミコンジャンプ」の発売が延期され、来年2月25日になるもよう。

●ビクター音楽産業から来年発売の新作が2本。「サンサーラ・ナーガ」はドラクエタイプのRPG。アニメ的手法をゲームに取り入れて制作中。もう1本は、AVGになるとのこと。タイトルは未定だが、NHKの協力を得てシルクロードをテーマにしたゲームになる。今までのAVGとは一味違う、RPG的要素が加えられたゲームになるらしい。

●「株式道場」は「アメリカ大領領選挙」に続くヘクトのオリジナルSLG第2弾。ユニークな株式SLGが期待できそう。

CALENDAR 11/18〜12/2

日付	予定
11 18(金)	ファミコン必勝本Vol.23発売 C貝獣物語(ナムコ)発売 Dジャイラス(コナミ)発売 DパチンコGP(データイースト)発売
19(土)	
20(日)	
21(月)	
22(火)	C燃えろ!!ジュニアバスケットTwo on Two(ジャレコ)発売 Cディジャブ(コトブキシステム)発売 FSドラゴンクエスト3マスターズクラブ発売
23(水)	
24(木)	
25(金)	Cたけしの戦国風雲児(タイトー)発売 CファミリーマージャンII・上海への道(ナムコ)発売
26(土)	
27(日)	
28(月)	
29(火)	C中国占星術(ジャレコ)発売
30(水)	
12 1(木)	
2(金)	ファミコン必勝本Vol.24発売 Cエイリアンシンドローム(サン電子)発売 C桃太郎電鉄(ハドソン)発売

Cはカセット、Dはディスクを表わします。

読者のみなさまのおかげで「ドラゴンクエストマスターズクラブ」が出ます。本当にたくさんの投稿有難うございました。みなさんのハガキもたくさん掲載させていただきましたので、ぜひ御覧下さいね。



スーパーファミコンの発表会速報もあるゾ。『ファミスタ'88』『ファイナルファンタジーII』は巻頭大特集。『アキラ』『忍者龍剣伝』『ロックマン2』などなど新作ソフトもたっぷり紹介。好評スタートのメガドライブクラブもついてる。次号Vol.24の発売日は……

12/2 金曜日発売 オールカラー
●定価250円

編集後記

ウィズのあと、また小説やってくれとの意見が多い。さーて、何にしよーか。今度はまったくのオリジナルでやるかぁ？迷宮の中はもうあきたから、今度は青空と砂漠と水のイメージがいいね。ねぇ手塚一郎くん。（井）

メガドライブで遊びたいのに、いかんせんタイトルが少ない。早く「ファンタシースターII」をプレイしたい！と成ちゃん(CB成沢)も叫んでいた。だって、これじゃ宝の持ちぐされになっちゃうじゃんセガさん。（ハルク）

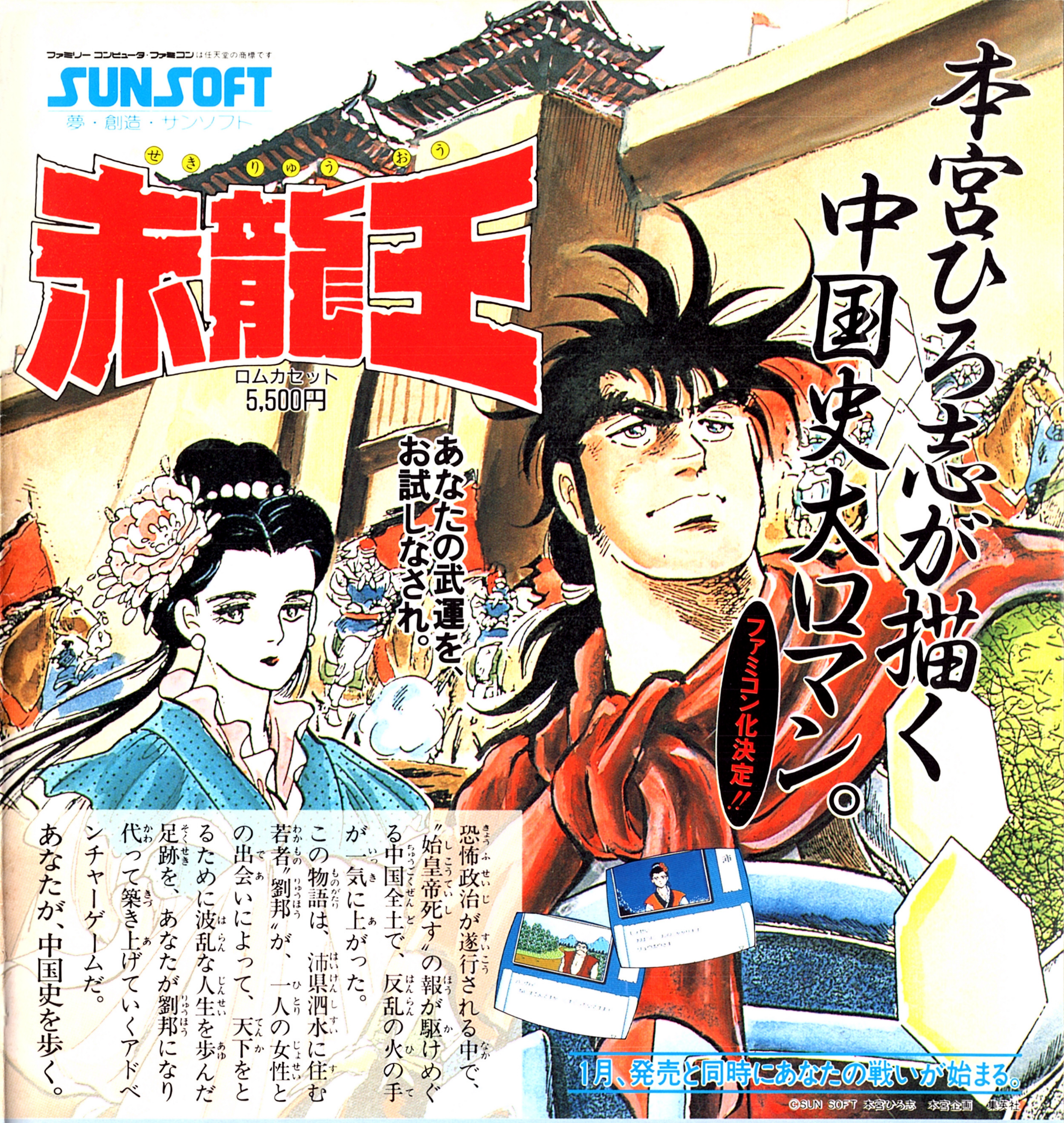
ドラクエマスターズクラブの「冒険の書」(終っちゃいましたけど…)のくにひろ氏(さんかな)も連載御苦労様でした。また手紙ください。にしても一年は早い。文房具屋さんはもう日記帳だらけ。気が早いよね。（ヒラ坊）

冬は冬でそれなりに好きなんだけれどもなんたって一番好きなのは春先。「必勝本」に初めてやってきたのも春先でした。この冬をのり切れば「必勝本」に来て丸一年。そう言えばスッシー保坂は今どこに？（高城）

ファミコン必勝本 12月2日号 Vol.23

EDITORS／井上裕務 平林久和 降旗正子 三橋文夫
STAFF／レッカ社 アート・サプライ キャラメルママ バナナグローブスタジオ 北園政司 辻事務所 成沢大輔 響あきら 藤森英明 ベニー松山 ベント・スタッフ 木村茂 越智義久 古橋潔 木宮雅徳 田尻智 杉森健 遊デザイン室 品川るみ 高城正顕 棒綾
PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー
COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年12月2日号
定価250円
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住所 〒102 東京都千代田区麴町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237（営業部）東京03－234－4621・大阪06－204－1966 名古屋052－201－4181
印刷所 中日本印刷株式会社
©JICC出版局 1988
雑誌コード 27801－12／2
Printed in Japan



サンソフトクラブ会員募集中！

切り取り線

「SUN CLUB第５号」申し込み用紙

住所 〒 TEL 都道府県	生年月日	昭和 年 月 日	
	男・女	年令 才	
氏名	勤務先・学校		

赤龍王の情報がのっているサンクラブ第５号の欲しい人は左の申し込み用紙に記入して切手300円を同封してサン電子まで送ってね。



ファンタジーゾーンⅡポスター(B2)プレゼント中！(先着300名様)

ファンタジーゾーンⅡのポスターが欲しい人は、300円(郵送料)分の切手を封筒に入れ、住所・氏名・年齢を書いてサン電子まで送ってね。

テレホンサービス ☎0587(55)1120

サン電子株式会社

〒483 愛知県江南市古知野朝日250 TEL(0587)55-3500

資料請求券 FH-11b



ファミコン必勝本
12月2日号
昭和63年12月2日発行
第3巻第23号(通巻60号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
発行所 JICC出版局
定価 250円

印刷 中日本印刷 Printed In Japan 雑誌 27801-12/2